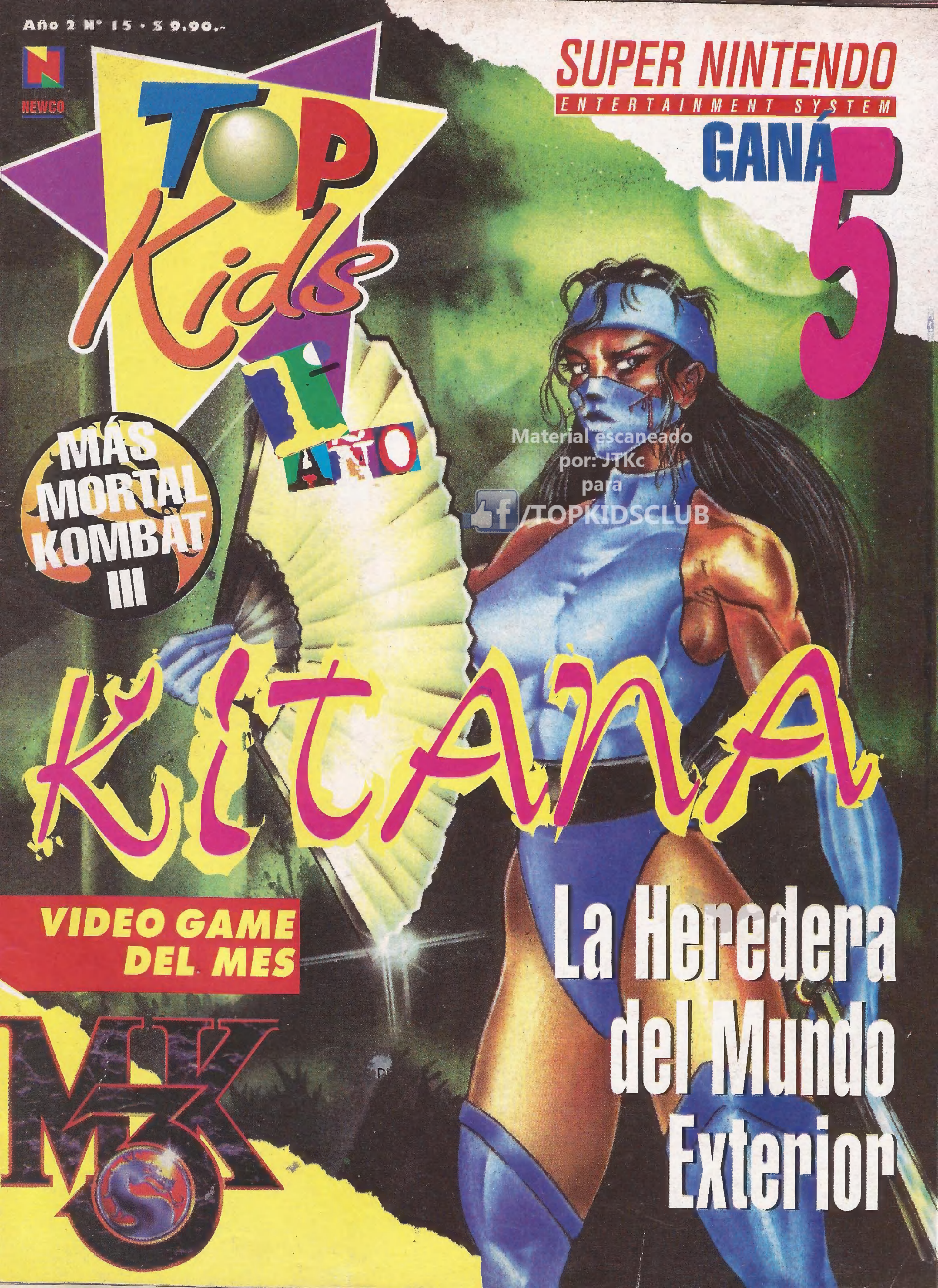
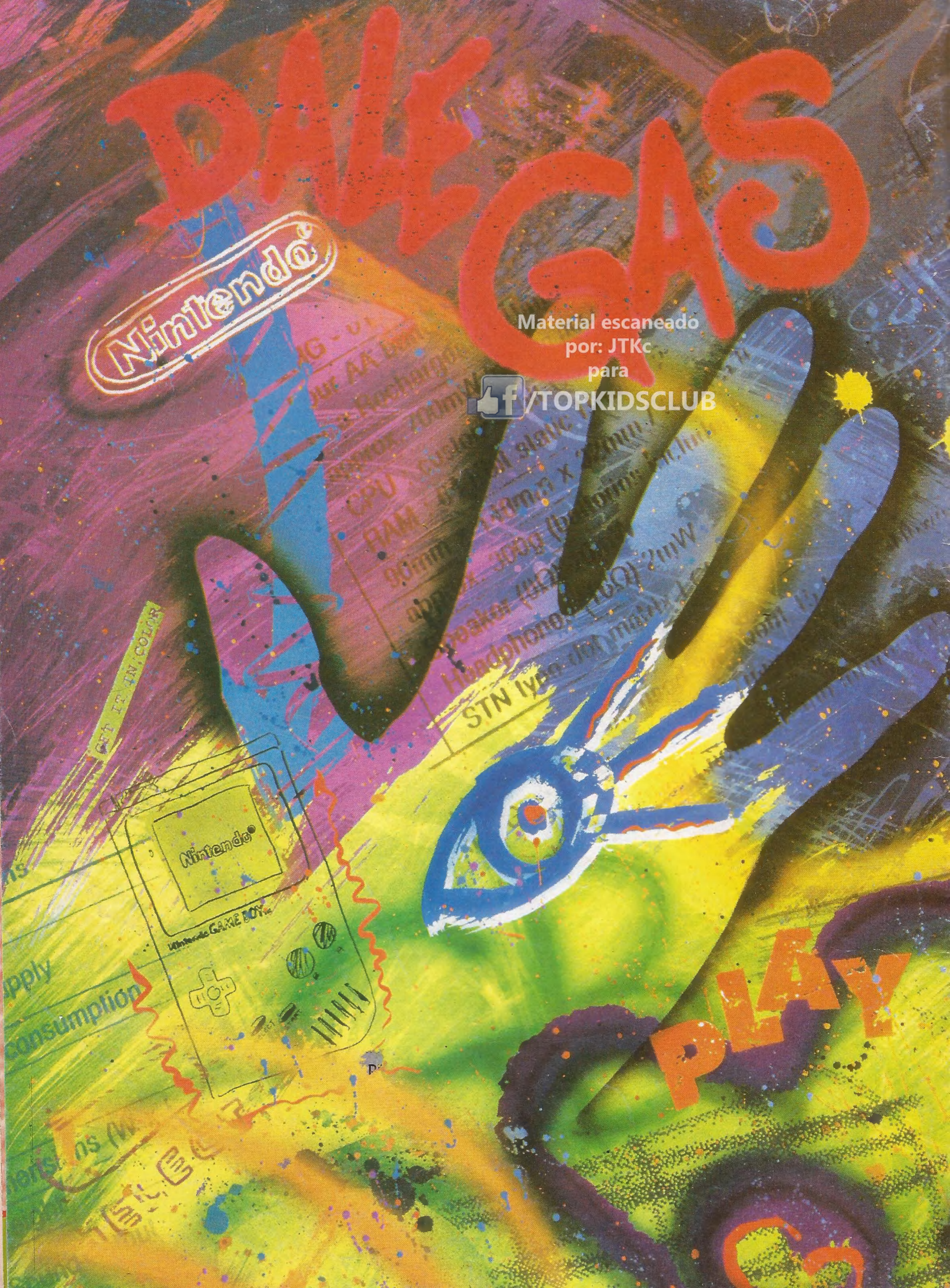


Año 2 Nº 15 • $ 9.90.-
NEWCO
TOP Kids
1º AÑO
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
GANÁ 5
MÁS MORTAL KOMBAT III
Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB
KITANA
La Heredera del Mundo Exterior
VIDEO GAME DEL MES
MK 3


DALE GAS
Nintendo
PLAY
GET IT IN COLOR
Nintendo
GAME BOY



STAFF

Editor responsable
Julio Miarnau
Director
Fernando Salas
Arte
Abbate + Bonafini + Cobas
Ilustración
Gustavo Regalado
Marketing
Stéphane Le Corguillé
Coordinación General
Daniel Le Corguillé
Publicidad
Daniel Rodriguez

Fotocromía
Centro Gráfica
(Reconquista 741 - Cap.
Tel.: 315-3980)
Impreso el 29 de mayo de
1995 en los talleres de
Editorial Perfil s.a.
(California 2715/31 Cap.
Tel.: 287050/0041 al 44)
**Distribución Cap.
y Gran Bs. As.**
Ayerbe y Asoc.
(E. de Luca 1650 Cap.
Tel.: 941-7444)
Distribución Interior
Disa (Pte. L. S. Peña 1836
Tel.:304-9377)
Colaboradores
Coyote Barolo
Washington Báez
Otto Scharemberg
Emiliano Polijronopulos
Tef
Aki
As

Nº de Propiedad Intelectual 375.521

EDITORIAL



SOBRE GUSTOS ESCRIBIMOS ALGO...

Esta vez, Bocabierta tiene una característica distinta. Decidimos enfrentar cartas que opinan de manera distinta sobre un mismo tema. ¿Para qué? Para que reflexionemos sobre los diversos puntos de vista de cada uno de nosotros. Es un ejercicio para comprender más el mundo donde vivimos y darnos cuenta de la necesidad de aunar criterios al mismo tiempo que respetamos la opinión del otro.
Por eso vale la pena detenernos en lo que dicen chicos como vos a propósito de secciones de la revista y sobre otros temas vinculados con los videojuegos.

El Dire

SUMARIO





La figura adjunta a este ejemplar es un obsequio promocional, por lo que carece de valor comercial.



Kitana

La heredera del mundo exterior



La hermosa hija adoptiva de Shao Khan

El reinado de Shao Kang no es legítimo. El amo del Mundo Exterior derrocó hace diez mil años a los verdaderos gobernantes. Fue una revuelta cruel y despiadada, encabezada por Khan y su ejército de fieles demonios. Los amos derrocados eran distintos al vencedor. No tenían ambiciones de invadir la Tierra a través de un portal descubierto en alguna dimensión. Solamente aspiraban a ejercitar sus fuerzas en torneos abiertos, sin hechicerías ni malas artes.
Los amos derrocados tenían una pequeña hija a la que Shao Khan tomó como si fuera propia, educándola en los designios del mal. Ahora, diez mil años después, Kitana es una luchadora tan hermosa como hábil en el manejo de todas las técnicas marciales.



Los miedos de Khan

En algún lugar de su alma (si es que la tiene) el perverso amo del Mundo Exterior le teme a Kitana. Aunque ella lo quiere como si fuera su verdadera hija, tiene miedo de que un día se entere de que fue él quien mató a sus padres y tome venganza. No debemos olvidarnos que, en definitiva, Kitana es la verdadera heredera del Mundo Exterior.



El guardián de Kitana

Las dudas de Shao Kahn fueron confiadas a su más despreciable y servil lugarteniente: Reptile. Esa especie humanoide con cabeza de reptil, capaz de escupir ácido y partir a su contrincante de un certero lengüetazo, tiene, como misión primera, vigilar a la hija adoptiva de Khan. Donde está ella, está Reptile dispuesto a contarlo todo y, si es necesario, inventar lo que no sabe. Odia a Kitana, pero teme tanto a su amo Khan que se cuida mucho de descubrir sus sentimientos.



La personalidad de Kitana

Kitana, ¿es buena o mala? Su padrastro se cuidó muy bien en educarla con sus teorías y prácticas malignas. De pequeña la inclinó al mal, cosa que, en un mundo donde la maldad se había impuesto como objetivo supremo, no resultaba extraño. Pero...
Sí; la naturaleza de Kitana traiciona frecuentemente las intenciones de Khan. Tiene potencial para ser buena y de eso sospecha el amo del Mundo Exterior.
Mientras tanto, Kitana adquiere mayor y mejor dominio de las artes marciales. Los abanicos orientales que posee y que son aparentemente inofensivos, funcionan como su arma mortal. Cada una de las varillas de sus abanicos son navajas que puede arrojar con destreza. y cuando utiliza el abanico completo en sus manos, la rara habilidad con que los maneja la transforman en invencible.



Algo de telenovela

Los que adivinan el futuro o, por lo menos lo intentan, aseguran que Kitana cambiará, será buena y derrocará al malvado Khan. Pero, ¿cuándo ocurrirá eso? Los mismo adivinos señalan que eso pasará el día en que Kitana se enamore de un mortal.
¿Quién podrá ser ese mortal? Veamos. Rayden es un dios, por lo tanto lo



descartamos. No puede ser Scorpion que, de mortal, tiene sólo la apariencia. Ni Sub-Zero ni Kano que son básicamente, muy malos tipos. El hombre que la conquistará, entonces, será uno de estos dos: Liu Kang o Johnny Cage. Johnny Cage es un artista, algo tiro al aire, hay que reconocerlo. Se quiere más a sí mismo que cualquier mujer que pasa por su vida. En cambio, Liu Kang es el candidato ideal de Kitana. Desciende directamente de Kung Lao, el vencedor del perverso Shang Tsung, y pertenece a la Orden de la Luz. Seguro, seguro, si Kitana se casa con un mortal, ese mortal será Liu Kang. ¿No les parece?

C.B.



KITANA

Kitana es una luchadora muy peligrosa. Si se sabe controlar a la perfección su toma Fan Lift, le puede llegar a ganar a cualquier otro luchador, ya sea que esté controlado por un humano o por la computadora.

Fan swipe: Piña alta y atrás al mismo tiempo

Fan throw: Adelante, Adelante, Piña alta y baja al mismo tiempo.

Fan lift: Atrás, Atrás, Atrás, piña alta

Super Salto: Medio círculo de adelante hasta atrás, piña alta



FATALITY 1



Mantené Patada Baja y apretá Adelante, Adelante, Abajo, Adelante y después soltá el botón de Patada Baja (tenés que estar bien cerca de tu enemigo).

FRIENDSHIP



Abajo, Abajo, Abajo, Arriba, Patada Baja

FATALITY 2



Defensa, Defensa, Defensa, Patada Alta (tenés que estar bien cerca del enemigo)

Fatality Pit/Espinas: Adelante, Abajo, Adelante, Patada Alta

Babality: Abajo, Abajo, Abajo, Patada Baja

E.P.



JIM
831-9635
Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB
Sólo en el Mundo del Videojuego podés pedir por teléfono todos los videojuegos del mundo.
GENESIS II
CONT.: U$S 199
12 CUOTAS DE
U$S 18,60
CONT.: U$S 289
12 CUOTAS DE
U$S 27
SUPER NINTENDO
GAME GEAR
DOS JUEGOS.
CONT.:U$S 239
12 CUOTAS DE
U$S 22,30
GAME BOY
CON TETRIS Y
AURICULARES
CONT.: U$S 119,90
12 CUOTAS DE
U$S 11,20
Earth Worm Jim y todos los cartuchos y consolas del mundo están en El Mundo del Videojuego. Vos llamás por teléfono y te los mandamos a tu casa. Hacemos envíos a todo el país. Podés pagar con todas las tarjetas de crédito y en 3, 6 ó 12 pagos. ¿Qué esperás para agarrar el teléfono?
951-1903/1924/3091
EL MUNDO DEL VIDEOJUEGO
DISTRIBUIDOR OFICIAL Nintendo
Corrientes 2171
Scalabrini Ortiz 2479.
En Mendoza: Las Heras 257.
tel.: (061) 253365
recortás este cupón y lo presentás en cualquiera de nuestros locales
as a tener para todas tus compras con pago al contado un
10%
E DESCUENTO
OLÉ

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

1	Donkey Kong Country	IGUAL
2	Int. Superstar Soccer	ENTRA
3	Mortal Kombat II	BAJA
4	Super Punch Out!!!	BAJA
5	Megaman X2	SUBE
6	Mickey Manía	IGUAL
7	Batman and Robin	BAJA
8	NBA JAM (Tournament Edition)	IGUAL
9	Super Metroid	BAJA
10	Super Street Fighter II	BAJA

GAME BOY

1	Contra, the Alien war	SUBE
2	NBA JAM (Tournament Edition)	IGUAL
3	Wario's Blast	SUBE
4	Mortal Kombat II	BAJA
5	Megaman 5	BAJA
6	Wario's Blast	IGUAL
7	Tiny Toon Wacky sports	IGUAL
8	Donkey Kong	BAJA
9	Metroid II	IGUAL
10	Spiderman X-man	IGUAL

MEGA

1	Mortal Kombat II	=	1
2	Batman and Robin	↑	1
3	Sonic III	↓	1
4	Virtua Racing	↑	1
5	Total Carvage	↑	4
6	Super Street Fighter II	=	-
7	Terminator II	↓	3
8	FIFA Int. Soccer	↓	1
9	Alien III	↑	1
10	Mortal Kombat	↓	2

GAME GEAR

1	Mortal Kombat II	=	1
2	Chuc Rock II	↑	-
3	Cool Spot	↑	-
4	Alladin	↓	2
5	Micromachines	↑	1
6	Tazmania II	↓	3
7	Sonic Chaos	↓	1
8	X Man	=	-
9	NBA Jam	↓	4
10	Sonic Spinball	=	-



Nintendo

1	Kirby's Adventure	IGUAL
2	Jungle Book	SUBE
3	Punch Out!!!	BAJA
4	Megaman VI	IGUAL
5	Super Mario Bros. III	BAJA
6	Tiny Toons	IGUAL
7	Zelda II	SUBE
8	Megaman V	BAJA
9	Rampaje	IGUAL
10	Goal	IGUAL

VARONES

1	Aliens	=	1
2	Street Fighter	=	2
3	Nikko	=	3
4	Revell	↑	5
5	Street Fighter	↓	4

NENAS

1	Nenuco	=	1
2	Compi Caritas	=	2
3	Mamy surprise	↑	4
4	Baby Chiquitín	↓	4
5	La muñeca de Reina	=	5

PC

1	King Quest VII	↑	-
2	Kyrandia III	↑	-
3	UFO II	↑	-
4	Alone in the Dark	↑	-
5	Decent	↑	-
6	Wolf Druff	↑	-
7	Mortal Kombat II	↓	5
8	Doom II	↓	6
9	Syndicate	↑	-
10	Warcraft	↑	-

JUEGOS DE MESA

1	Pictionary Party	=	1
2	Loopin'lovie	↑	4
3	Mouse trap	=	3
4	Pizzas voladoras	↓	2
5	Breakout	=	-



Desde hace ya un largo tiempo, teníamos unas ganas tremendas de preparar y mostrarles esta nota. El Mortal Kombat III llegó al fin, y tenemos el agrado de decirles que es lo mejor que hay hasta el momento, por mucho.

Hay cambios enormes, desde la calidad en gráficos, el control que se tiene sobre los personajes, hasta los trucos y cómo se ponen éstos.

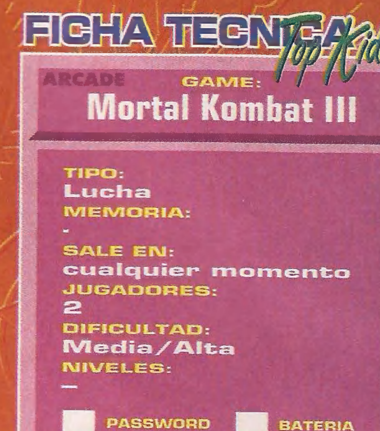
En total, son catorce luchadores y, salvo por los pocos que conocíamos desde antes (como Liu Kang, Kung Lao, Sonya, Kano y alguno que otro más), los demás son muy, muy extraños. Dos de ellos, Cyrax y Sektor, son ninjas robóticos que entran a la competencia para tratar de destruir a Sub-Zero. Sub-Zero, por su parte, renunció al clan de los Lin Kuei, ya no es más un ninja, y pelea sin la máscara. Otros personajes incluyen a NIGHT WOLF, una especie de indio americano que sabe pelar muy bien y SINDEL, la esposa muerta de Shao Khan, que ha sido revivida y que vuela un poco.

Con respecto a los enemigos finales, confirmamos nuestra sospecha de que hay uno que es de la especie de Goro y Kintaro, con cuatro brazos y todo. Parece ser una de las siete esposas de Goro, y su nombre es SHEEVA. Afortunadamente, se puede controlar. Suponemos que el enemigo final será Shao Khan, pero todavía no hemos podido confirmar este dato.

Uno de los cambios más importantes que hay en esta nueva versión de Mortal Kombat es el control de los personajes y la forma en que se juega con ellos. ¿A qué se debe? A un botón extra que los programadores han instalado en el juego. Este botón, situado un poco más abajo que los demás, te permitirá hacer mucho más rápidos tus movimientos, y hasta correr (vendría a ser como el botón de turbo del juego NBA Jam). Con esto, la acción se vuelve mucho más rápida y peligrosa; ya no es como en el MKII en el que una de las mejores técnicas era esperar a que el otro te ataque, defenderte y luego contra-atacar. En el MK3, si no atacás, ¡perdiste!

Otra de las cosas que nos impresionó son los trucos. ¿A que no adivinan cómo se ponen? La mayoría de ellos se ponen en la pantalla que presenta a los dos luchadores que van a competir. En la parte de abajo, aparecen seis casilleros con símbolos, que los jugadores pueden ir cambiando (a cada uno se le puede poner uno de los nueve símbolos distintos que hay). Si le embocás (cosa que es muy difícil, ya que hay casi un millón de posibilidades), podrás hacer cosas increíbles. Nosotros sabemos el más obvio de todos: si ponés en los seis casilleros el símbolo de Shao Khan... ¡los dos luchadores comenzarán el encuentro con el 50% de sus energías!

En esta pantalla se ponen los códigos para los trucos





El Veredicto

Mortal Kombat III es lo mejor que hay. Casi todos los jugadores estaban esperando ansiosos este nuevo game, y cuando lo vean, no lo podrán creer.
Como te dijimos en los párrafos anteriores, el MK3 tiene muchos cambios con respecto al MKII, y los jugadores seguramente tardarán un poco en acostumbrarse. La acción es tan, tan intensa, que no podés dejar de prestarle atención ni un segundo a la pantalla. En el juego se van a poder hacer combos, como en el juego de Arcade Killer Instinct, pero serán un poco mas difíciles (en el Killer Instinct, con sólo una toma de seis movimientos le podés hacer al otro un combo de 8, 15 o 20 golpes).
Con respecto a las fatalities, les podemos decir que hay unas 3 por personaje, hay friendships y... ¡Animalities!. Posiblemente, exista otra forma más de terminar con el enemigo, pero que aún no conocemos.
La versión para las consolas saldrá en septiembre u octubre, y la película (que te mostraremos en detalle el mes que viene) saldrá en agosto, en los EE.UU. Volviendo al tema del juego de Mortal Kombat III para Arcade, seguramente ustedes coinciden en darle el mismo puntaje que yo:

E.P.

GRÁFICOS	SONIDO	CONTROL	DIVERSION DESAFIO	TOTAL
98%	98%	99%	98%	98%



2 Super GAME BOY® de regalo!!!

TOP WINS

La Página de los Campeones

TOP WINS, el lugar donde vos podés mostrar tus habilidades con los videogames. De paso, te podés ganar un Super Game Boy. Hay dos formas de ganar. Por una parte, nosotros ponemos mes a mes en esta sección un récord que tenés que tratar de batir, y si lo lográs (o llegás cerca), sacale una foto a tu televisor, siguiendo las instrucciones que están al final de la página. Al que mande el puntaje más alto, le regalaremos un Super Game Boy. En caso de empate, se hará un sorteo entre los que tengan el mismo puntaje.
Por otro lado, vos nos podés mandar fotos con récords de cualquier otro juego que te hayas terminado o hayas logrado un alto puntaje. Con estas fotos, haremos un sorteo y el que salga, ganará otro Super Game Boy.

RECORD DEL MES PARA BATIR



CONSOLA

SNES/Mega

RÉCORD

Mejor tiempo

NOTA

En este extrañísimo juego de carreras, tenés que tratar de terminarte una pista (la que quieras) en el menor tiempo posible.

Enviá tus cartas con récords a:
TOP KIDS REVISTA
Concurso TOP WINS
Felipe Vallese 1558 (1406) o
ATC, Figueroa Alcorta 2977
(1425) Capital Federal

FAAA... MIRÁ ESE PUNTAJE

¿Así que lograste un récord? Mandanos un sobre con tu nombre, dirección y los detalles del juego (nombre del game, qué puntaje hiciste, con qué personaje, etc.), junto con una foto del récord. Para sacar la foto del televisor con la imagen, te conviene NO USAR FLASH y apagar las luces del cuarto para que no le dé ningún reflejo al televisor. Mantené la cámara firme. Y por favor, pongan sus datos en las fotos y cartas que nos mandan.





El sorteo de este mes le corresponde al Donkey Kong Country (quien llegaba al final), y el ganador es

JUAN CRISTY

CAMPEÓN TOP KIDS Y GANADOR DEL SORTEO:

FERNANDO NARROS

Y LOS OTROS CAMPEONES (aunque no hayan ganado nada)

Carlos Gálvez
Se terminó el Donkey Kong Country con un 79%

Gastón Lobo
Llegó a la final del Earth Worm Jim para Mega

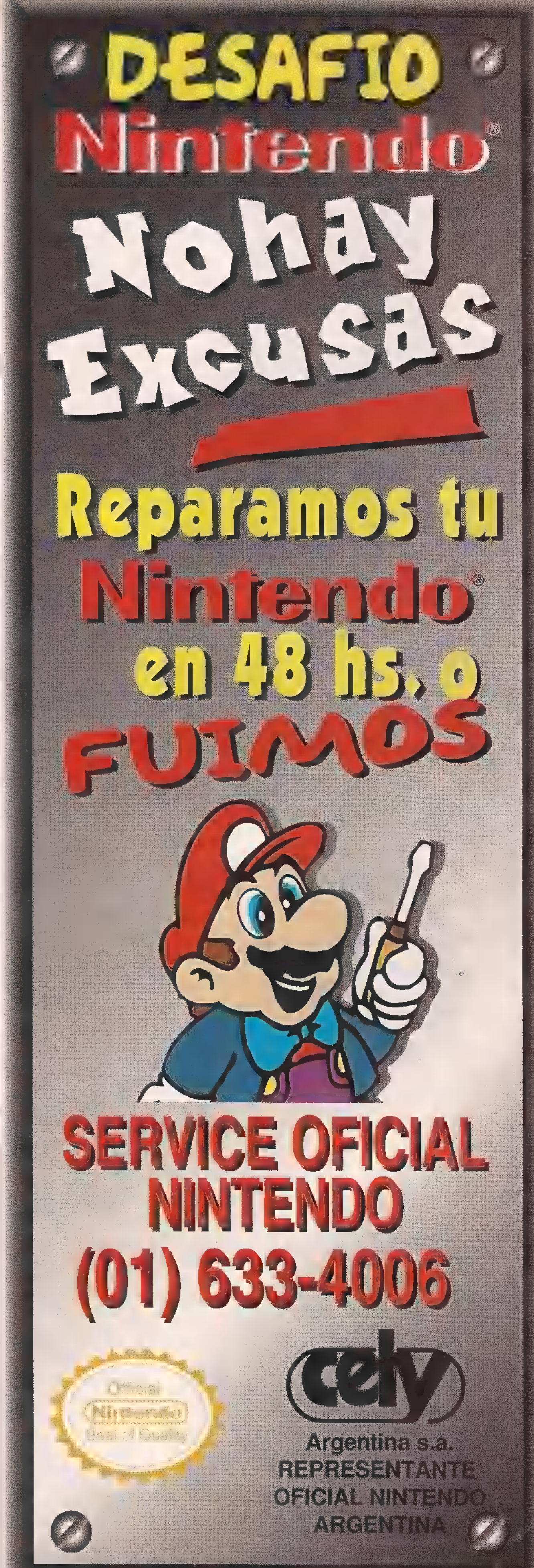
Luis Torralba
Logró una diferencia de 20 puntos en el NBA Jam T.E.

Cristian Ceruelo
Se terminó el Sonic & Knucles

Marcos Muñoz
Se terminó Los Picapiedras para Game Boy

Alejandro Acero
Se terminó el Code name Viper para NES

Recordamos que siguen en pie los concursos del Donkey Kong Country (quien logra más porcentaje), quien se termina el Earth Worm Jim, quien logra una mayor diferencia en el NBA Jam T.E. y el de este mes.





Presentamos la nueva Serie Dale Gas de Game Boy. Cinco nuevos colores alucinantes y una espectacular caja de almacenamiento con lugar para cinco de tus juegos preferidos. (Tintura de pelo no incluída)



¿Cual es tu color?



Argentina s.a.
Felipe Vallese 1558
Tel. 633-4005/12
(1406) Capital Federal







Top Kids
MUSIC
Música Nacional
Música Internacional
1 TRATAR DE ESTAR MEJOR ↑ 2
Diego Torres
2 CIRCO BEAT ↓ 1
Fito Paez
3 VASOS VACIOS =
Fabulosos Cadillacs
4 BUENA SUERTE Y HASTA LUEGO ↓ 3
A. Calamaro
5 MAS DE LO QUE TE IMAGINAS ↓ 4
The Sacados
6 NO ESTA ↓ 5
Twiggy
7 PARATE Y MIRA ↓ 6
Pericos
8 MARIPOSA TECNICOLOR ↓ 7
Fito Paez
9 EXTRAÑO SER ↓ 8
Calamaro/Zavaleta
10 FONDO PROFUNDO ↓ 9
Vilma Palma
1 BANG AND BLAME ↑
R.E.M.
2 TAKE A BOW ↓
Madonna
3 YOU DON'T KNOW HOW IT FEELS ↓
Tom Petty
4 STRONG ENOUGH ↑ 6
Sheryl Crow
5 JUMP BACK ↓ 4
The Rolling Stones
6 ALWAYS ↓ 5
Bon Jovi
7 HOLD MY HAND =
Hootie and the Bowfish
8 SMASH =
Offspring
9 YOU GOTTA BE =
Des'Ree
10 OUT OF TEARS =
The Rolling Stones
Estos rankings se hicieron con los formularios que llenaste para el programa TOP KIDS de ATC. Solamente tu voto podrá modificarlos. Escribí a Felipe Vallese 1558 (1406) Capital Federal.



Hoy: The Golf



¿Cuántas veces quisiste ir a una cancha de golf y no pudiste? Este problema se solucionará con este nuevo accesorio.

Accesorios de realidad virtual hay muchos, pero ninguno como éste. Consiste en un palo y una base, ambos con sensores infrarrojos. Cuando muevas y pases el palo por la base, los sensores detectarán la velocidad y la intensidad de tu golpe, y el personaje del game que estés jugando hará tus mismos movimientos. Así, cuando en un juego de golf tengas que hacer un hoyo, moverás el palo como lo hace un golfista profesional.

¡El nombre de este increíble accesorio! Tee Golf. Fue diseñado para el Mega y funciona con la mayoría de los juegos de golf para esta consola. Seguramente, te preguntarás dónde están los tres botones: A, B, C. En el mango del palo.

Si planeás comprártelo, tenés que tener en cuenta que necesitarás para jugarlo un lugar amplio, como el living de tu casa. De lo contrario, podés romper algo o lastimar a alguien. Tee Golf fue creado por Sports Sciences, y si sos un amante del golf, ésta es tu oportunidad para que tus sueños se hagan realidad.

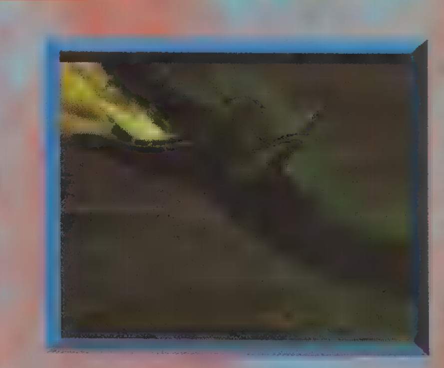
AKI



Y nos encontramos otra vez en la sección de novedades, la única en la que vos podés ver, antes que nadie, games que se están programando y que en unas pocas semanas van a salir.
También te indicamos características principales de los games que mostramos, y te damos el veredicto Top Kids para que tengas una idea aproximada de la calidad de los mismos.

Magic Carpet





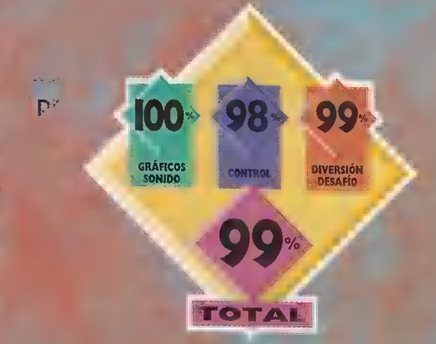


Las buenas noticias:

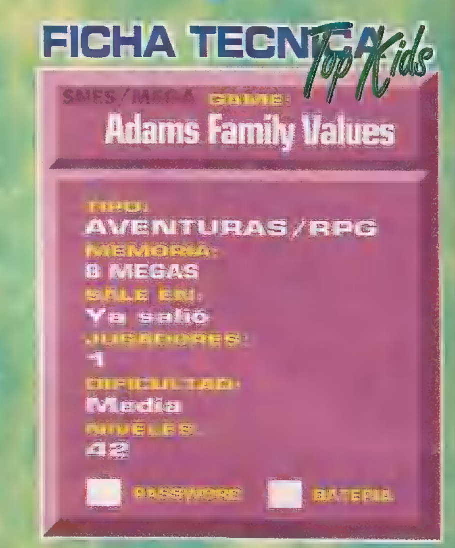
El juego Magic Carpet es uno de los mejores que han salido, hasta el momento, para la PC. Tiene gráficos aún mejores que los de Doom, con escenarios completamente en tres dimensiones, efectos especiales que hacen que un terreno se convierta en otro delante de tus ojos (por ejemplo, con la aparición de un volcán) y detalles que los hacen completamente reales, como olas en el agua y el reflejo de todo lo que haya arriba de ésta.
Una de las mejores cosas que tiene el game es que, a diferencia de casi todos los demás juegos que hay en el mercado, cuando te ponés a jugar te enganchás mucho, mucho más, y empezás a jugar mejor. Esto puede llegar a ser peligroso si tenés otras tareas que hacer, como ir al colegio, comer o dormir...
La historia se trata de que sos un aprendiz de mago con tu alfombra voladora y tu objetivo es el de tratar de matar a los otros magos para devolver la paz a la Tierra. Para lograr esto, tenés que ir matando a todos los monstruos que hay en el juego para ir ganando más y más energía.
Podés poner tu propio castillo, que irá creciendo a medida que te hacés más fuerte. La historia y las reglas del juego siguen y son mucho mas largas, así que no te las podemos contar ahora.
El juego trae una presentación en 3D de más de cuatro minutos, que tiene la calidad de una animación computada. Es alucinante.

Las malas noticias:

Para jugarlo se necesita, como mínimo, una computadora 486 y un lector de CD-Rom.



Adams Family Values



Llega otro juego más de la Familia Addams para el Super Nintendo. Esta vez, han raptado a algunos miembros de la familia y vos, controlando al tío Lucas, tenés que ir a rescatarlos. En el juego, tenés que ir avanzando por jardines y pantanos infestados de enemigos y tratar de averiguar toda la información que puedas.Algunas de las cosas que podés usar para avanzar la aventura son, por ejemplo, ojos de araña, pociones mágicas, ositos de peluche sin cabeza y otros objetos muy, muy extraños. El juego es bastante largo, con sus 42 niveles y bastante entretenido para aquellos jugadores a quienes les gusta este tipo de aventuras.

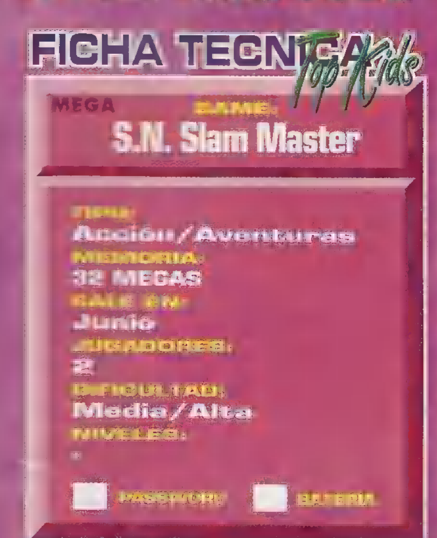




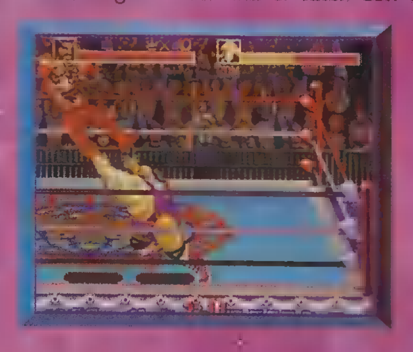




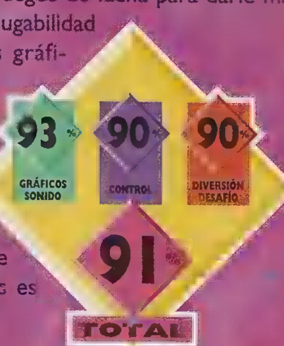
saturday night slam masters



Saturday Night Slam Masters es un juego de catch, al estilo de los games Wrestlemania. Su principal característica es que para jugarlo y divertirse con él no hace falta ser un experto en este deporte, ya que la forma de juego y los controles son fáciles de utilizar. Además, el game combina el catch con el



estilo de los juegos de lucha para darle mayor acción y jugabilidad al juego. Los gráficos son muy buenos, (casi casi no parecen del Mega) y la animación de los personajes es espectacular.





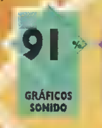




Primero salió para el Mega, con gráficos que no sobresalían de los demás games. Luego vino la versión de 3DO, que era realmente espectacular. Ahora vuelve al Mega, pero en su versión de Sega CD, que contiene el mismo



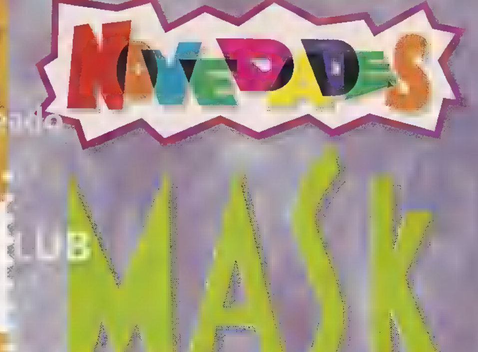
tipo de gráficos vistos en la versión de 3DO. El Road Rash para Sega CD tiene las mismas músicas y pantallas de presentación que la versión de 3DO, pero en el juego (en las carreras de motos), se parece mucho más a la versión de Mega, en la parte de gráficos. Con respecto al control, se parece también al game de 3DO.

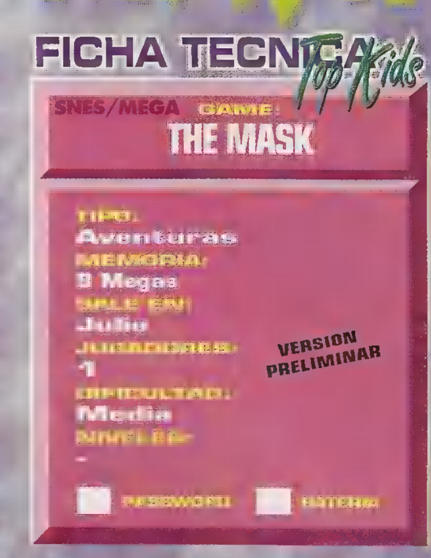




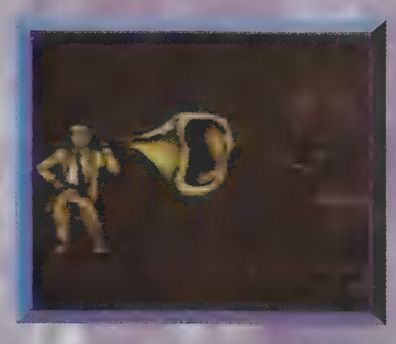








Dentro de unos meses, llegará a las consolas el juego de la película The Mask (La máscara). Por lo que vimos hasta ahora, el game

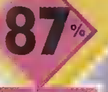


sigue todos los pasos de la película, desde el principio hasta el final.

Una de las mejores cosas que tiene el juego es que podés hacer de todo al controlar a la máscara. Por ejemplo, podés aullar como un lobo, usar la super corneta y dar vueltas como un trompo. Los gráficos son bastante buenos y la acción, intensa. El juego saldrá en julio o agosto de este año, y por ahora, parece muy prometedor.

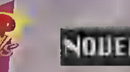


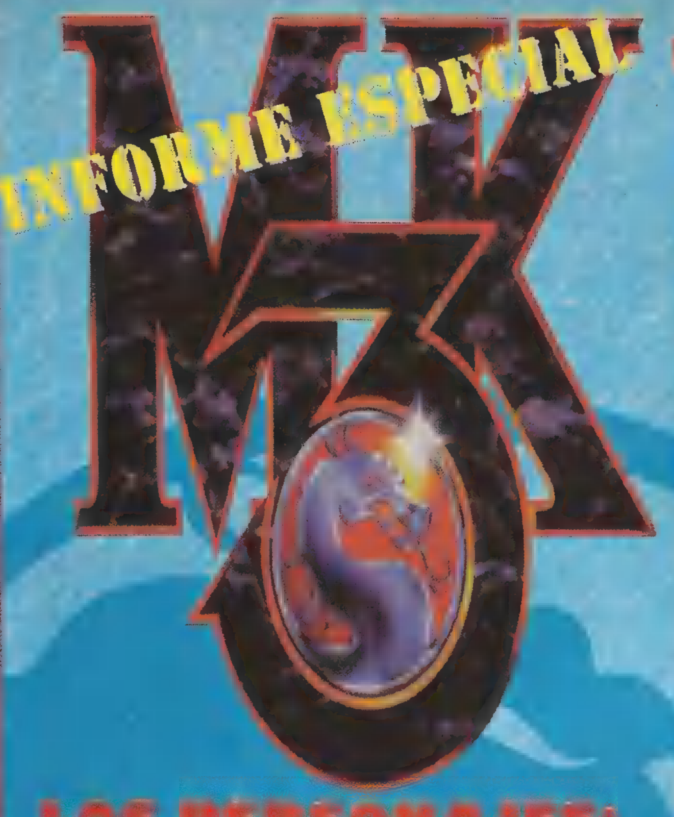






E.P.



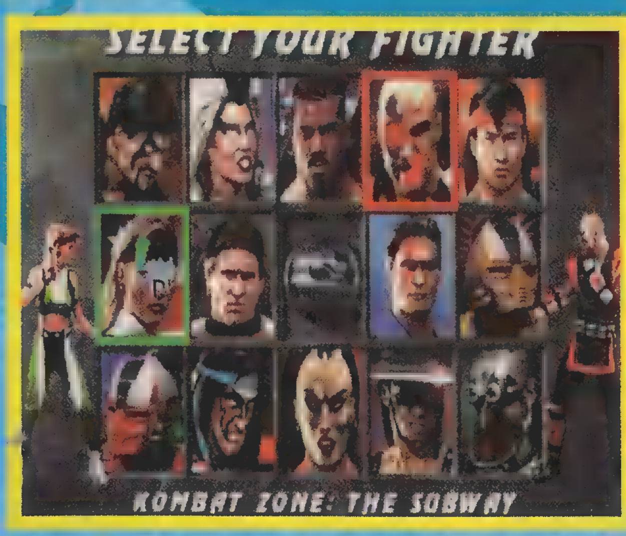




Si sos un super fanático del Mortal Kombat 3, entonces no te alcanza con el informe que te trajimos el mes pasado ni con la presentación del juego como videogame del mes. Es por esto que te tiramos en esta sección absolutamente todos los datos e información que te falta saber sobre el MK3.

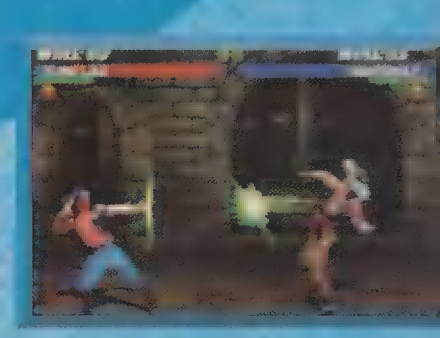
LOS PERSONAJES:

Son catorce los personajes que se podrán controlar en el MK3. Sus nombres: SINDEL, SHEEVA, CYRAX, KABAL, LIU KANG, SHANG TSUNG, JAX, SUB-ZERO, SONYA, KANO, STRYKER, SEKTOR, NIGHTWOLF y KUNG LAO.
Cada uno tiene, al menos, cinco tomas y tres fatalities. Hay algunas otras formas más de terminar con los enemigos, pero, por ahora, son un total misterio. Con respecto a los personajes del MK2 que no aparecieron en esta nueva versión, podrían haber muerto, estar ocultos o disfrazados (existe un rumor que indica que Cyrax es, en realidad, Scorpion disfrazado). Rayden aparecerá en el juego, pero no como un luchador normal...



LOS TRUCOS

Hay un misterioso cuadrado vacío en la pantalla de selección de personajes. Supuestamente, se podrá jugar con un luchador oculto al poner un código secreto. En esta misma pantalla, se puede poner el truco de random select (que es el mismo que el del MK2). Simplemente, apretá ARRIBA y START.
En la pantalla siguiente, la que presenta a los luchadores antes del combate, hay seis casilleros en los cuales podés cambiar los símbolos que tiene. Si se pone la secuencia correcta de símbolos... quién sabe qué puede ocurrir.









NUEVO BOTON Y LOS COMBOS

Existe un nuevo botón con el que se puede correr. Gracias a esto, el juego se acelera un montón y es mucho más rápido que el MKII. Hay una pequeña barra de color verde en la parte superior de la pantalla que indica cuánto poder para correr te queda. Cuando no lo usás, se te recarga.

Por el lado del control y la "jugabilidad", el Mortal Kombat III reúne lo mejor de los mejores juegos de lucha. El control de los personajes y la forma en que se hacen las tomas siguen siendo casi iguales que las del MKII, pero existe un nuevo sistema de COMBOS (al estilo Killer Instinct) que te permite darle varios golpes seguidos a tu contrincante. Este sistema de combos también indica todos los datos y características de los combos (incluyendo el número de golpes y el daño ocasionado al enemigo, al estilo Primal Rage). Para hacer aún más entretenido el juego, muchas de las tomas hacen que el enemigo "vuele por los aires" (como la toma Fan Lift de Kitana en el MKII), lo que te da tiempo suficiente para volver a atacar con un gancho o una toma aún más devastadora...

LOS ESCENARIOS

Los escenarios están realizados por computadora y reflejan el daño ocasionado por Shao Kahn a la Tierra. Hay unos efectos espectaculares, como el del nivel "subway" (el subterráneo), en el cual, al darle un gancho al enemigo, lo mandás para otro nivel y continúan peleando allí. Varios de los escenarios tienen inscripciones con datos extraños sobre los programadores del game. En la del subterráneo, hay un cartel que dice:

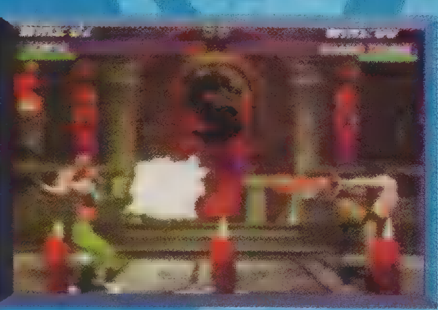
<— Boon Tobias —>
300N 400E

En otro escenario, el del cementerio, hay cuatro lápidas con nombres de los programadores y sus fechas de muerte, que coinciden con el día del inocente. Hay otra lápida que tiene el nombre de "Cage". ¿Habrá muerto nuestro actor preferido, el famoso Johnny Cage?

EL FUTURO

Después de seis meses del lanzamiento del MK3, los programadores lanzarán una plaqueta nueva que se agregará a los arcades de MK3 existentes y que contendrá nuevas tomas y fatalities para cada uno de los personajes. ¡También renovará escenarios y protagonistas! De esta forma, nadie se cansará del MK3, al menos, hasta fin de año.

Emiliano Polijronopulos






Ping & Pang a cargo ahora de esta sección para darle descanso a Emiliano. Siguen respondiendo tus preguntas con toda la buena onda.

PREGUNTA:

Hugo E. López de Bahía nos hace muchas preguntas. Nosotros les contestamos con nuestras respuestas. Esto es lo que nos pregunta: ¿Por qué no ponemos información de "Super Mario Bros 32"? ¿Por qué la sección de Liberato no es más corta? Pasen los enemigos finales de estos juegos: S. Street Fighter II, Street Fighter II, Mortal Kombat I y II. Quiere que publiquemos los passwords que nos manda. Ofrece su número para intercambiar trucos: (091) 555912. Pide un truco para el "Adventure Island II" para poder elegir la isla.

RESPUESTA:

Te contamos: No pasamos trucos de Super Mario 3 porque es un juego muy difundido y algo "viejo" y la revista se ve en la obligación de ocuparse de las novedades.
El "director" quiere hacer más corta la sección de Liberato, pero el club de admiradores del licenciado se opone con amenazas muy serias.
El malo de S.F. II y Super S.F. II es M. Bison. De M.K. I es Shang Tung y de M.K. II es Shao Kahnb.
Para poder elegir la isla habrá que hacer ——> <—— ——> <——A B A B cuando aparece el nombre del Game.
Y a continuación la colaboración de nuestro amigo Hugo.

PASSOWRDS
"ECCO THE DOLPHIN"
para Sega.

Para ir a escena	Passwords
UNDER CAVES	UZLLAVNX
RIDGE WATER	UTUEPRFW
THE LIBRARY	LTVRUYER
CITY OF FOREVER	IWOLNNEN
THE MARBLE SEA	WFFQQAKW
DEEP CITY	QMQRMNEK
THE VENTS	CAUWSJUNG
THE MACHINE	YLEJBUOH
ISLAND ZONE	VWEJNQCG

PREGUNTA:

Maximiliano A. Brandon, de Capital, pregunta cómo hay que hacer la brutality de Shang Tsung y cómo hay que hacer la Friendship de kitana.

RESPUESTA:

La Friendship de Kitana es ABAJO 3 VECES, ARRIBA Y PATADA BAJA. Para tirarlo con Shang Tsung hay que hacer 2 ABAJO ARRIBA Y ABAJO (pegado al oponente).

PREGUNTA:

Julio Hernán Leconte, de Mercedes, pregunta cómo es y para qué consola el juego Street Fighter III y si es verdad que saldrá el Mortal Kombat III. (Agrega que la revista es buenísima).

RESPUESTA:

El Street Fighter III no es original, debe ser una copia para Family Game. Del MKIII ya dimos buena información en el último número.

PREGUNTA:

Cinco preguntas de Alejandro Mori de Capital y cinco respuestas nuestras.: 1) Una vez peleé contra Noob Saibot y como me cansé de luchar apreté del otro joysticl Start y comencé a jugar de a dos, pero desde cero Wins y, ahora, cada vez que llego a 50 wins me da el mensaje, se pone la pantalla oscura y no pasa nada. 2) Decime si tengo el cartucho MKII verdadero o falso. 3) El cartucho verdadero ¿puede cambiar de color siendo la etiqueta la misma? 4) ¿Qué tiene de diferente el cartucho trucho del real? 5) En la revista de Goro cuentan unos trucos que tenés que hacer para llegar a los personajes escondidos. ¿Hay que hacerlos cuando te alejaste del personaje o cuando no lo has hecho?

RESPUESTA:

1) Y... debe ser una falla. 2) Y... tendríamos que verlo. 3) Y... puede llegar a ser el original pero japonés. 4) Y... el trucho puede romper el Super Nes o que el juego te falle, etc. 5) Y... cuando todavía no lo has hecho. Gracias por escribir.

Ping & Pong



Yo quería pedir un truco para Spleitey (?) House II. Para Mega Drive, mi nombre es rubén, de Lomas.

Querido Rubén: Para el juego que nos pides, te daremos un PASSWORD para ir a la Fase 8. El PASWORD es: EDK/VEI/IAL/LDL. Gracias por llamar y espero que te sirva. CHAU.

Mi nombre es Iván David Núñez, tengo 10 años y quería saber un truco de NBA JAM, de Mega Drive.

Querido Iván: Del NBA JAM hay un truco para jugar con un personaje secreto llamado "SAL DIVITA". Para lograrlo tenés que ir a la opción de iniciales y poner las letras: "S" y "A", luego poné el cursor en la letra "L" y apretá START y "C" al mismo tiempo.
Ahora, en el equipo que elijas, estará este nuevo personaje.
Gracias por llamar y espero que el truco te sirva. CHAU.

Quisiera pedir un truco para el Donkey Kong Country, mi nombre es Maximiliano Leonardo Bustos, de Ezeiza.

Querido Maxi: Para el DONKEY KONG COUNTRY te damos un truco para poder jugar en la pantalla de Bonus que quieras.
Lo que hay que hacer es lo siguiente:
En la pantalla de presentación, tenés que apretar: ABAJO, "Y", ABAJO, ABAJO, "Y". Si lo hiciste bien, aparecerá una pantalla en donde podrás encontrar cualquiera de los cuatro animalitos para entrar a los Bonus.
Gracias por llamar y espero que el truco te sirva. CHAU.

Me llamo Ricardo y quiero pedir el truco de Shang Tsung, la Fatality cuando lo deshidrata.

Querido Ricardo: Para realizar la fatality, tenés que apretar y mantener Block, y presionar arriba, abajo, arriba y patada baja.

Hola, me llamo Martín y quisiera que hablen más de los juegos de Sega.

Martín, nosotros hablamos SIEMPRE de los juegos que creemos que valen la pena o que ofrecen algún adelanto a la industria. Ultimamente, Nintendo se quedó con los aplausos por DK Country, pero cuando Sega saque un juego de calidad, vamos a ser los primeros en mostrártelo.

Quería pedir un truco de Mortal Kombat II. Quería saber si además de Noob Saibot, Jade y Smoke hay otros personajes secretos. Mi nombre es Alejandro Le Pere.

Ale, nosotros creemos que 3 personajes secretos son suficientes... y parece que Tobías y Boon también. La respuesta es NO. Pero quizás en el 3, ellos cambien de opinión... (seguramente).

Me llamo Manuel, tengo 11 años, me gustaría que pasen un truco de NBA JAM de Super Nintendo para jugar con una chica que sale en la presentación.

Tenemos que disculparnos, Manuel, pues ese truco no lo encontramos (y por esa razón puede que sea imposible). Si te sirve, te podemos dar los trucos para jugar con un chico. Tenés que poner, en la pantalla de iniciales las letras AIR, sin presionar ningún botón en la última. En la versión de SuperNES, tenés que presionar y mantener L, R y Start, y luego presionar X. En la de Mega, tenés que apretar y mantener Start y luego presionar A.

Hola, soy Gabriel, de Avellaneda. Tengo 15 años. Tengo la consola Mega Drive y quisiera saber qué pasa cuando le gano al Mortal Kombat II que no me aparecen las finales.

Querido Gabriel: en el Mortal Kombat II de Mega, cuando le pasás la final no aparecen las fotos que aparecen en el Arcade. Chau y gracias por llamar.

Soy Gerardo, de Villa Tesei, y quería pedir el truco de la sangre del Mortal Kombat I de S. Nes.

Querido Gerardo: Lamentamos desilusionarte, pero el truco para el MK de S.Nes sólo puede ser ejecutado mediante un adaptador llamado "Game Genie" que sirve para incorporarle trucos a los juegos. Además, lo que cambió en el MK cuando hacés el truco, es que el líquido que lanzan los personajes al recibir un golpe se vuelve de color rojo.

Hola, soy José Trevach, de Temperley, y quería saber si existe el Mortal Kombat para Sega CD y 32X.

Querido José: El Mortal Kombat I existe para el Sega CD pero no para el 32X. Chau y gracias por llamar.

Truco de Johnny Cage del Nº 1 del M. Kombat, cómo pegarle la patada y dejarlo que le meta la patada adentro.

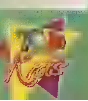
La Fatality de CAGE se hace así: te ponés al lado y hacés tres veces para adelante y piña alta (⇨ ⇨ ⇨ piña alta). Chau, gracias por llamar.

Julián Stangno, Ituzaingó, 11 años. Dos trucos: Primero cómo se hace para luchar contra Akuma en el Super Street Fighter II, y también la Fatality de Kitana, la que le da un beso.

Querido Julián, la fatality de Kitana que le da el beso es: mantené el botón de patada baja y hacé: adelante, abajo, adelante y soltá el botón; y para jugar con Akuma tenés que hacer...

Mauro Gabriel Paganini, 12 años, Ramos Mejía (653-2076) quiere el truco de Reptile: cómo se arranca la cabeza con la lengua.

Querido Mauro: para arrancarle la cabeza tenés que ponerte a 3 pasos del contrincante y hacer atrás, atrás, abajo y patada baja (⇦ ⇦ ⇩ y patada baja).
Gracias por llamar.



OTRA MANERA DE COMUNICARNOS

TOP KIDS 0-600-1234-4

Los chicos (y las chicas) siguen llamando. Y escuchando los llamados, descubrimos que hay muchas "señoritas" interesadas en este presunto programa de varones. Son seguidoras de Top Kids. Los "jueguitos" les interesan algo. Las notas de Top Kids les gustan mucho más. Además, me imagino, les importa saber qué les importa a "ellos". Digo yo.

Los llamados tienen diversos estilos. Están los que saludan y chau. Están los que se mandan un discurso. Y están los que cuando tienen que decir algo se callan la boca. Como de costumbre, están los que hablan ligero o en voz baja y no desciframos nada. Y también están los que justito cuando dicen su nombre lo hacen con un chillido y zas, no captamos quién llamó.

Esta vez seleccionamos unos pocos de los tantos llamados. Hay de todos los estilos. Lean y verán.



PRIMERO LOS LLAMADOS BIEN AMPLIOS...

Hola, habla Christian, de Vicente López, y quiero mandar un saludo a todos los que me conocen.

Soy Andrea, de Palomar, y quiero mandar un saludo a mis amigas y a todos los que me conocen.

Me llamo Horacio, pero me dicen "Titi", vivo en Avenida La Plata y quiero mandar un saludo a todos los hinchas de San Lorenzo y a todos los que me conocen.



TAMBIÉN HAY LLAMADOS MAS ESPECIFICOS...

Hola, soy Viviana de Florencio Varela y quiero mandar un saludo a mi mamá, mi papá, mi hermano Lucas, mi prima María Luisa y a Fernando que está re-fuerte.

Hola, me llamo Graciela, vivo en Haedo y quiero mandar un saludo a mi abuelo Joaquín que cumple 60 años.

Hola, quiero mandar un saludo a todos los que me conocen y en especial a Carlos, Sebastián y Lito del primer año del Comercial de Avellaneda. Ah, me llamo Alejandro.



TAMBIÉN HAY LLAMADOS PARA QUEMAR GENTE...

Me llamo Gabriela, soy de Castelar, y quiero quemar a mi amiga Karina que está re-enamorada de Germán y hace como que no le da bola.

Soy (no se entiende el nombre) de Adrogué y quiero quemar a mis amigos Daniel y Fabián que están re-enamorados de la misma chica, Liliana Forte, que no les da bola. El programa me parece bárbaro y aguante Top Kids.

Hola, soy Carola de Flores. Quiero re-quemar a Pablo Matienzo que está re-metido con Valeria y no le dice nada porque tiene miedo. ¡Dale Pablo! ¿Qué esperás?









TAMBIÉN HAY LLAMADOS QUE LOS CHICOS HACEN AL PROGRAMA...

Me llamo Emiliano, vivo en Liniers y quiero saludar a Pablo Marcovsky y al Sabio Loco y decirles que no me pierdo un solo programa.

Hola, soy Carlos Alberto Ruiz, tengo 10 años y quisiera que pongan más videos de los Guns. Aguante Top Kids y un saludo a Emiliano y otro a Aki que es un genio.

Y TAMBIÉN HAY LLAMADOS QUE LAS CHICAS HACEN AL PROGRAMA...

Soy Victoria, del barrio de San Telmo, y quiero decirles que Emiliano está re-fuerte y que lo amo. Ah, saludos a Pablo, Aki y el Sabio. Chau.

Hola, me llamo Juana, tengo 15 años y le quiero decir a Pablo Marciosky que lo re-amo y que está re-fuerte. También le manda muchos besos mi hermana Daniela que tiene dos años más que yo.

Hola... tengo 11 años... vivo en Villa Devoto y me llamo Silvia. Quiero decir que Aki me re-gusta mucho, muchísimo. Le mando un beso y le digo que es un genio.

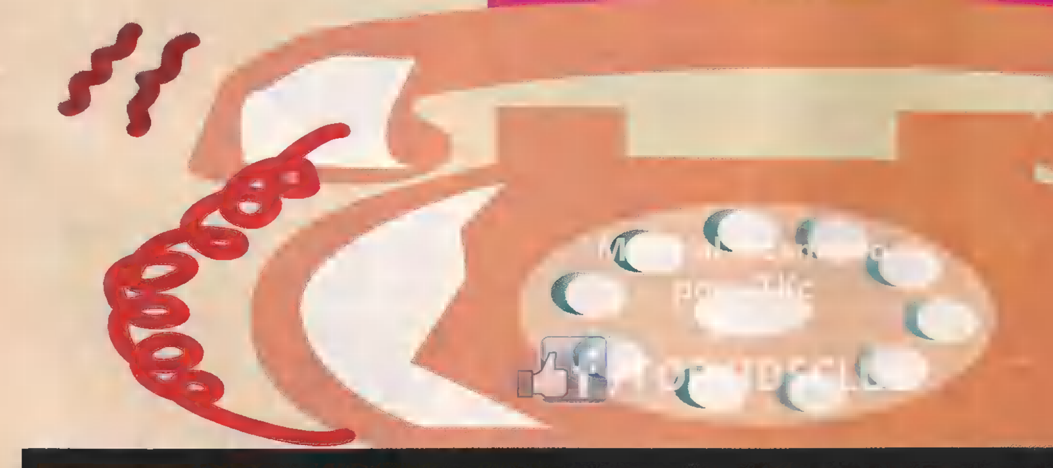
Y TAMBIÉN HAY LLAMADOS QUE NO SE ENTIENDEN...

Hola... me gustaría... (CORTA). Me llamo... (NO SE ENTIENDE NADA)...
Chau. (CORTA).

Hola... Vivo en...
(NO SE ENTIENDE) y quiero pedirles que...
(NO SE ENTIENDE) ...
(CORTA).

Quiero... quiero decirles que...(RUIDOS EN LA CASA)
Me llamo
Gerardo...
y...
(CORTA).

llamá
a la línea **Top Kids**



LINEA 0-600-1234-4

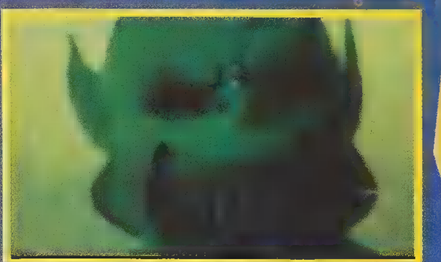


La columna del Lic. Liberato Verdi

Hoy tenía toda la intención de no hablar de mí, pero,mis consecutivos éxitos me obligan a hacerlo. Por más que el "dire" de Top Kids se haga el distraído, el nombre del Licenciado Liberato traspasa las fronteras del país y de toda América, y ya no es solamente por mi excelente revista "Liberato Top", sino, también, por mi maravillosa actuación en el Canalcito de Teddy. Al incorporarse Carlitos Balá en los primeros días de mayo al elenco que YO ENCABEZO, me dijo: "Me hablaron mucho de usted; me dijeron que usted es un auténtico pavo". Por supuesto, las palabras de Carlitos me llenaron de orgullo, porque me llamó "pavo" en el más estricto significado de esa bella palabra. Creo.

Hasta la próxima mis queridos lectores y recuerden que en "El Canalcito de Teddy" también ME SECUNDA TV Teddy, el primer amigo interactivo. O, mejor dicho, el segundo. Porque el primer amigo interactivo, como todos saben, soy yo. El gran Liberato, humildemente. ¡Gracias por ser como soy!

¡Descubrí el GAME!



Esta vez, la imagen que tenés que tratar de descubrir no es de un juego, sino de un personaje que aparece en un juego (y dentro de poco, también en una película). Es muy feo, pero no tanto como acá lo mostramos. ¿A que no adivinás quién es?

lo MÁS de lo MÁS

Corcho saltarín:

La gente que mide cualquier cosa estableció que el corcho de champán que al salir recorrió más trayecto, sin que la botella fuera agitada o calentada, fue el que sacó un profesor llamado Heinrich Medicus en 1988. Ocurrió en el estado de Nueva York y el corchito llegó a una distancia de más de 54 metros. Suerte que no le pegó a nadie en el ojo.

El partido de fútbol más largo de todos:

Lo jugaron el Santos de Brasil y Peñarol de Montevideo, por la Copa Libertadores de América, en agosto de 1962. Estuvieron, por culpa de las interrupciones, "jugando" tres horas y media. Empataron 3 a 3.

sabías QUE

Los diccionarios ideo-constructivos te ayudan a construir las ideas y escribirlas.

Por ejemplo: buscá la palabra DIVERSION y encontrás: recreo, pasatiempo, solaz, recreación, juego, buen rato, distracción, entretenimiento, esparcimiento, ocio, regocijo, expansión, francachela, desahogo, juerga, jolgorio, holgorio, farra, jarana, jaleo, fiesta, festividad, festín, sarao, circo, verbena, parranda, danza, deporte... Y otras palabritas más. Como ves, nuestro idioma es muy rico en palabras. No te quedes con dos o tres.

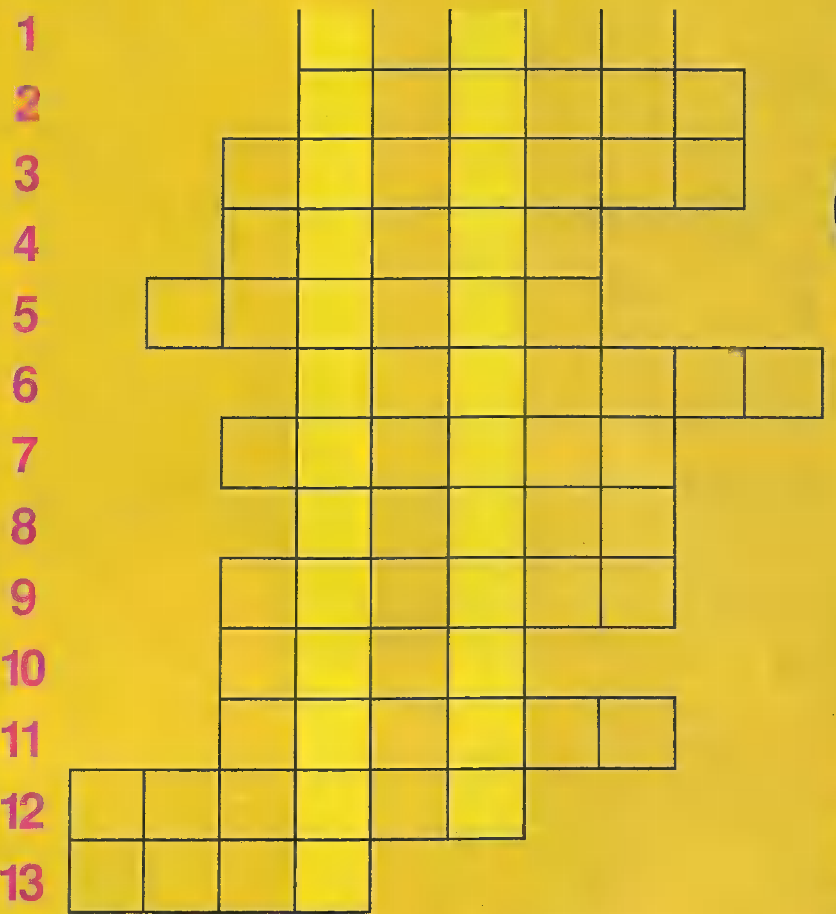
La superficie de Japón es de algo más de 370 mil kilómetros cuadrados. La provincia de Buenos Aires, para que te des una idea, tiene 307.571. Claro que Japón, en esa superficie, con grandes zonas montañosas, tiene nada menos que 123 millones de habitantes.

Una de las nuevas normas de prosodia y ortografía: Los pronombres éste, ése, aquél, con sus femeninos y plurales, llevarán normalmente el tilde, pero podrás escribir esas palabras sin el tilde, siempre que no exista la posibilidad de confundir el sentido de lo que escribís, cosa que se llama **anfibología**.

El escudo de irlanda es de color violeta y tiene un arpa en el centro.



Cuando resuelvas la grilla Top de hoy, encontrarás una frase que dicen en el mundo exterior cuando llega la hija "buena" de Shao Kahn con sus peligrosos abanicos.



1) Letra "K" en griego. Emiliano y Aki la saben.
2) País de Europa cuya forma se parece a una bota.
3) Atascado.
4) Cortar árboles. Cosa que no les gusta a los ecologistas ni a nosotros.
5) El que canta (aunque desafine).
6) Esos cañitos que tenemos en el cuerpo para llevar la sangre de un lado al otro.
7) Nombre del sargento que dio su vida para salvar a San Martín en San Lorenzo.
8) El diccionario dice: bulla, diversión, chanza.
9) Sinónimo de "encontrar".
10) Cuando algo está de moda se dice que está de...
11) Una virtud. También equivale a compasión, lástima.
12) Lo que hay que fijarse bien antes de decirle a papá que lo compre para nosotros.
13) Cuando hacemos un versito tenemos que tener cuidado con la consonancia... O sea la...



SOLUCION GRILLA

1	KAPPA
2	ITALIA
3	ATORADO
4	TALAR
5	CANTOR
6	ARTERIA
7	CABRAL
8	BROMA
9	HALLAR
10	ONDA
11	PIEDAD
12	PRECIO
13	RIMA

Solución Game



SOIUCION:
BARAKA

Humor top

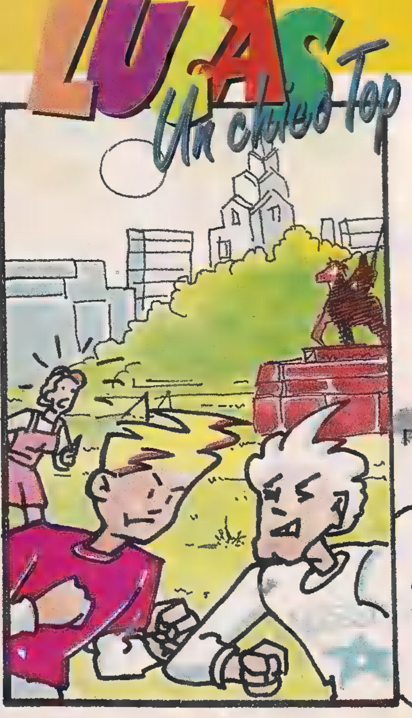
El chico llevó el boletín a su casa y las notas eran pésimas.
El padre le dijo: "Te tendrían que poner un DIEZ en coraje por tener la valentía de traerme este boletín".
Ricardo Samuel Geber - Santa Rosa (La Pampa)

Ella se aproximó a su novio y le dijo:
—¿Qué te parecen mis medias violetas?
A lo que el novio respondió:
—Qué susto me hiciste dar. Creí que tenías las piernas violetas porque te apretaban las ligas.
Adriana Pace - Capital Federal

Al chico le pidieron que escribiera una composición sobre su padre y escribió:
"Mi papá me quiere mucho. Siempre me permite ayudarle en el jardín aunque yo no se lo pida".
Lucas Damián Elizalde - Salta

Decía el chico travieso a una señora que visitaba a su mamá.
—Yo soy un alumno muy importante en el colegio. La maestra siempre me pone de mal ejemplo para que nadie me imite.
Adrián Saúl Bassavini - San Rafael (Mendoza)

La madre corre desesperada y le dice a su marido:
—¡Alberto! El nene se tragó el encendedor.
El marido, sin perder la calma, respondió.
—No es nada. Ese encendedor no funciona.
Liliana Claudia Andrés - La Matanza



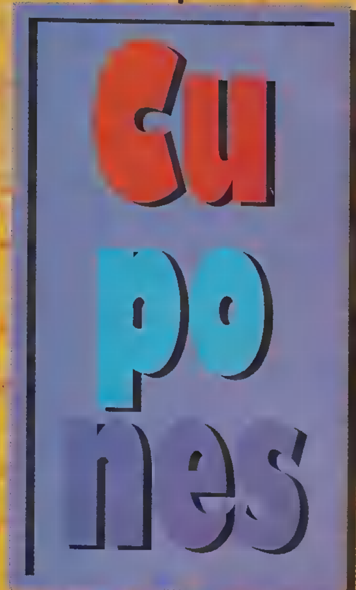







El 27 de abril se estrenó la película que todos los chicos estaban esperando
STREET FIGHTER
LA ULTIMA BATALLA
Con
Jean-Claude Van Damme
A la ocación de este SUPER ESTRENO JOCSA presenta más de 10 NOVEDADES en juguetes, complementos y accesorios, para la YA conocida línea:
• El Shadaloo
• El Street Stricker
• El Persuader
• Moto Trineo, Carro Todo Terreno...
Y MUCHOS MÁS.
Auspician
Top Kids
ATC
ARGENTINA TELEVISORA COLOR
La linea de juguetes
STREET FIGHTER
es ...lógicamente de
Jocsa





Hacete socio del club Top Kids

Nombre: ....

Calle: .... Nº ....

Ciudad: .... (Cod. Postal) .

Provincia: .... Tel.: ....

Fecha de Nac.: .... Documento: ....

¿Qué consola tenés? (Indicalo con una cruz)

☐ SNES	☐ NES	☐ PC
☐ MEGA / GENESIS	☐ GAME BOY	☐ Otra (¿cuál es?)
☐ FAMILY	☐ GAME GEAR	....

¿Cuáles son las secciones que más te gustan de la revista?

1) ....
2) ....
3) ....
4) ....
5) ....

¿Qué mejora o nueva sección te gustaría ver en la revista?

....
....
....

El sorteo se realizará en el último programa de Junio de TOP KIDS (sábados de 15 a 16 hs.)

Ganate uno de los cinco cartuchos Super Nintendo



Top Kids Toys

Nenas	Varones	Juegos de Mesa
1)	1)	1)
2)	2)	2)
3)	3)	3)
4)	4)	4)
5)	5)	5)

Este espacio tiene su importancia. Gracias a estos cupones podés participar de concursos y opinar. Y tu opinión, lo sabés bien, en Top Kids tiene mucha importancia. Si no fuera así, esta revista no existiría. Y esto es cierto.

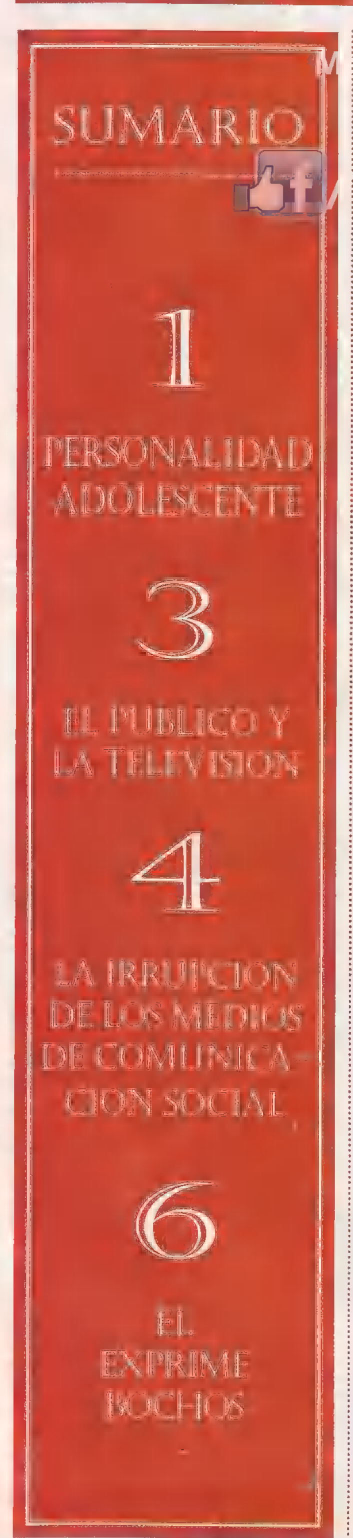




SUPLEMENTO PARA GENTE GRANDE



DESPRENDE EL SUPLEMENTO Y REGALASELO A LA GENTE GRANDE DE LA CASA



SUMARIO

PERSONALIDAD ADOLESCENTE (PRIMERA PARTE)

Adolescentes

Por ser la adolescencia un momento crítico de la vida humana, extremadamente vinculado con un eventual acercamiento a la droga, cabe postular los períodos sobresalientes de esta etapa para lograr una mejor comprensión del fenómeno que nos ocupa.

Cuando se habla de adolescencia, habitualmente se le asigna un período de "crisis": "crisis de originalidad juvenil", "crisis de oposición" y específicamente, "crisis de adolescencia".



En efecto, ese fenómeno intrínsecamente humano, común a todas las culturas, se caracteriza por una intensificación de los propios conflictos con su yo y en relación con el mundo circundante y coincide con una intensificación de las facultades físicas, intelectuales y emocionales.

Dentro de la evolución psicológica, cabe ubicar la adolescencia entre dos etapas de relativo equilibrio: el período de latencia, donde el niño ha madurado un cierto desarrollo afectivo y emocional, y la madurez de la edad adulta, en la cual desemboca.

No obstante, es difícil fijar límites exactos, pues hay niños que aún viviendo



desde los doce o trece años los problemas concomitantes a la adolescencia, manifiestan una pubertad fisiológica tardía. Asimismo, los límites del final de la adolescencia no siempre coinciden con realizaciones afines a ella: la entrada a una profesión, el ingreso a la vida universitaria o el matrimonio. Hay adolescentes que permanecen en ese estadio cualquiera sea su profesión o estado y que no maduran psicológica y afectivamente, eterni-





zándose en una adolescencia jamás superada.

Es necesario, entonces, para precisar conceptos, acudir a la expresión sajona de "teenagers", que concreta el esquema aproximativo que va de los trece a los diecinueve años.

El proceso de diferenciación, que se expresa como desafío a la autoridad de los progenitores, se continúa durante todo el período, que tiende a establecer una demarcación entre el "nosotros" (entidad grupal generalmente) y el "ellos", o sea, los demás.

En la primera adolescencia, tiene lugar la pubertad —de los once a los quince en las mujeres y de los doce a los dieciséis en los varones— y períodos de bien definidos caracteres; inseguridad, rebeldía y negativismo, como consecuencia de los fenómenos físicos que ocurren en el campo somático, crecimiento, modificaciones en sus órganos genitales, etc. El niño adopta una actitud de reserva con respecto al adulto, en especial los padres, que forma parte de una conducta de disgregación emotiva que desemboca hacia una mayor independencia. Es alternativamente sumiso y rebelde, egoísta e idealista. Opta por representar diversos papeles, ya sea en la realidad o en la fantasía, alternancia que puede interpretarse como un intento de hallar una identidad definida.

Este largo período de la adolescencia tendrá como manifestación propia el estar compuesto de equilibrios sucesivos que impliquen, cada uno, un progreso o un cambio con el equilibrio anterior. El paso de un nivel de equilibrio a otro será vivido en un clima de mayor o menor crisis. El modo en el que es tratado por sus padres y su identificación con las cualidades de ellos, tal como las percibe, facilita su transformación en un auténtico joven o en una verdadera muchacha.

En última instancia, aquellos factores enunciados propenden al desarrollo de la identidad sexual del adolescente, a cuyo término él debe estar en condiciones de establecer relaciones físicas maduras.

En el muchacho, el crecimiento de los órganos genitales va acompañado cada vez más frecuentemente de sensaciones nuevas, acogidas a veces también con ambivalencia, vengan o no unidas a la erección y la emisión de esperma (sea espontáneamente, sea por prácticas solitarias).

En las niñas, el fenómeno de una vida sexual infantil a una adulta es más preciso. A veces, la aparición de la menarca es vivida en forma variable: algunas se sienten orgullosamente promovidas al mundo femenino; otras, por el contrario, afrontan con fastidio los inconvenientes materiales de su nueva situación, llegando incluso a rechazar la realidad. Algunas causas endocrinológicas, manifestadas en irregularidades del período, comportan un agravamiento de esta situación de aceptación de la femineidad.

Inquietudes intelectuales y afectivas

La adolescencia es un período en el cual se afrontan grandes agitaciones intelectuales, que se manifiestan



en nuevos e insólitos descubrimientos, en grandes entusiasmos, anárquicos por una parte y por otra imperativos. Se descubre el goce de los prolegómenos de goces intelectuales futuros que a veces configuran gustos definitivos de la personalidad adulta.

El mundo adquiere nueva dimensión, nace el espíritu crítico. Se discute con pasión el punto de vista personal. Es la edad de las dudas intelectuales, culturales, políticas, religiosas, alternando períodos de escepticismo y de entusiasmo. Generalmente sus ideas, y a veces sus conductas se enfrentan con las ideas establecidas. Con frecuencia, el joven pasa de simples e intrascendentes lecturas infantiles a libros sin concesiones, lo que viene a aumentar la confusión.

El mundo de hoy ha generalizado la cultura a todos los niveles de la sociedad: los medios masivos de comunicación hacen posible rápidamente la información; la importancia cada vez mayor concedida al aprendizaje de idiomas facilita el acceso a otras culturas y civilizaciones; hay mayores facilidades para trasladarse de un sitio a otro; los intercambios entre los países ofrecen amplias perspectivas de evasión, de ampliar el mundo y quebrar la rutina. Así el adolescente puede satisfacer necesidades múltiples de variadas maneras.

Hasta el ocio le ofrece facetas cambiantes: a veces opta por el entrenamiento deportivo o se lanza a ciertas actividades artísticas. Puede, a veces, verse estimulado inconscientemente por motivos fáciles de analizar: el campeón olímpico que hace sus tiempos o la cantante que ocupa el primer lugar en el ranking ofrecen un modelo ideal al que se puede ser fiel por largo tiempo. Se da el caso de que gustos que pasan a integrarse a la personalidad, han nacido de estos ardientes entusiasmos de la adolescencia, acorde con la anuencia familiar o en oposición a ella.

Mario Handlarz



EL PUBLICO Y LA TELEVISION

Otra vuelta de tuerca al viejo tema



Se han hecho infinidad de trabajos sobre cómo actúa la televisión sobre el público. Umberto Eco habla de dos categorías de reacciones frente a los mensajes de los medios: están por un lado los apocalípticos que declaran el carácter nocivo e invasor de las nuevas tecnologías de comunicación y, por el otro lado, se contraponen los integrados que aceptan lo que se les da con plena conformidad. Desde Furlo Colombo hasta Melvin De Fleur, pasando por infinidad de especialistas, encontramos toda la variedad de respuestas al tema de los efectos que los mensajes televisivos, en este caso, provocan en quien los recibe. Vimos, alguna vez, que, con una ambigüedad casi graciosa se llegó a decir que "ciertos mensajes de la televisión, en ciertas circunstancias, podrían provocar ciertos efectos negativos en algunas personas". Esto y decir "no se puede decir gran cosa de los efectos", casi es lo mismo. En este breve artículo sobre un tema que lleva ya toneladas de opiniones escritas, podríamos sumar la opinión del llamado oráculo de las comunicaciones de los años ´60, Marshal McLuhan. Para él, lo que dice la televisión no tiene la menor importancia, lo importante es la televisión en sí misma. En otras palabras, más importante que los programas de televisión es el televisor, que nos obliga a adoptar una serie de actitudes y costumbres que no existían antes de su invención. De ahí la importancia que McLuhan le da al medio sobre el mensaje.

Dejemos los teóricos y las teorías. El público de la televisión y de los demás medios masivos es grande, heterogéneo y anónimo. Grande, porque los destinatarios de lo que se muestra por televisión va a una legión de televidentes. Es heterogéneo porque ese público es diferente uno de otro en todo lo que la diferencia humana lo es. Y es anónimo porque el que emite el mensaje no conoce a quien se lo está difundiendo. Por otra parte, es público que tiene actitudes diferentes ante lo que le dicen y está, por lo general, en distintas situaciones de su vida. Por eso todo es complicado y por eso es tan frecuente que una misma noticia sea interpretada de distinta manera por diversas personas. Además, se suma que la gente suele escuchar lo que "quiere" escuchar, más allá de lo que realmente dice el televisor.

Hoy en día se comienza a considerar con firmeza que el exceso de información apabulla de tal manera al televidente que los hechos que le transmiten van perdiendo significado e interés. Si se habla de un horrendo crimen y a ese horrendo crimen se lo muestra en todos los noticieros en sus más aberrantes detalles, se comenta en programas especiales y se lo discute en otros, llega el momento en que ese horrendo crimen es solamente un espectáculo y tiene el mismo peso, para un gran sector de televidentes, como lo puede tener una vistosa noticia cualquiera. Más aún, llega el momento en que cualquier otro tema conmovedor relega el crimen y lo hace olvidar velozmente. La televisión desacraliza la realidad y la transforma en una mercancía.

El aumento paulatino y sin pausa de más señales de televisión, contribuye a que el bombardeo de mensajes sea abrumador sin que el CONTENIDO varíe demasiado. Sin duda, el PUBLICO en esta etapa de más de medio centenar de canales, advierte que lo que falta son MENSAJES. Uno se sienta delante del televisor, acciona el control remoto y piensa: "Esta noticia ya la vi cien veces. Este chiste lo escuché en otro programa. Pero, cómo... ¿otra vez dan "Duro de matar"?




F. S



LA TELEVISION (SEGUNDA PARTE)

La irrupción de los medios de comunicación social:

Si la televisión era posible (en teoría) a fines del siglo pasado, si en 1929 comenzaron las transmisiones públicas de la B.B.C. y de la Baird Television, si Roosevelt le dio la bienvenida en la Feria Mundial de Nueva York una década más tarde, el nuevo medio realmente se desarrolló en plenitud finalizada la Segunda Guerra Mundial.

La Televisión evoluciona

Mientras la televisión crecía, los países adoptaban para definir las imágenes un número determinado de líneas. El Reino Unido emplea 405, Francia 441 y 819, Alemania 625 y así. Hasta que no se inventó el convertidor de definición que permite transformar las imágenes de un sistema a otro, esta diversidad constituyó un límite para la difusión del nuevo medio electrónico.

A todo esto, la televisión se propagaba y la presencia de un aparato de televisión en una casa era símbolo de status. Poco a poco el "entrenamiento para pocos" se transformó en el "entretenimiento para casi todos". Mientras tanto, la investigación seguía y aquella imperfecta caja de difundir fue definiendo mejor sus imágenes para hacerlas más apetecibles.

La Televisión Vía Satélite

Otra de las dificultades que hubo que vencer es la que nace del tipo de onda que se utilizan en las emisiones. Estas, de alta y muy alta frecuencia, tienen un radio de alcance muy corto. El límite es el horizonte. Para vencer, muy poco, el problema de la curvatura de la Tierra se construyen altas torres para elevar el punto de emisión, pero, aún así, no se llega a más de 80 kilómetros de alcance. Las soluciones, en un comienzo, se buscaron mediante la utilización del cable o de plantas retransmisoras que captaban las ondas para luego reforzarlas y volverlas a transmitir. Pero esa modalidad no superaba los grandes espacios oceánicos, por ejemplo.

El sistema del cable y de la retransmisión fue superado más adelante por la llamada transmisión vía satélite, que logró su consagración planetaria en 1953, con motivo de la coronación de la reina Isabel II del Reino Unido. Años después, el 10 de julio de 1962, se llevó a cabo un hecho que quedaría marcado en la historia de la televisión mundial. El satélite norteamericano Telstar y la nueva tecnología posibilitaron las transmisiones de televisión a larga distancia, ida y vuelta de Europa a América y de América a Europa.

La Televisión color

Como ocurrió con el cine, después de la imagen en blanco y negro llegó la imagen en color. El principio que permite este avance es similar a la televisión corriente. La única diferencia consiste en que en el aparato que capta el objeto existe un dispositivo que hace que la luz de la imagen que se quiere proyectar module la onda transmisora de manera distinta para cada color y que el haz de electrones que recorre la pantalla del televisor provoque en ésta una coloratura fosforescente. En los Estados Unidos, el Reino Unido y la entonces Unión Soviética se desarrollaron sistemas similares, y aunque en el Reino Unido se hicieron los primeros ensayos, fue en el pabellón estadounidense de la Exposición Internacional de Bruselas de 1958 donde los norteamericanos exhibieron la televisión color públicamente por primera vez. Había llegado el momento de cambiar de aparato.

La Televisión más allá del entretenimiento

A estas transformaciones se sumaron otras: de la grabación en cinta de los programas se pasó a las hogareñas videocaseteras y de la recuperación de la televisión por cable a las diversas aplicaciones que la televisión viene teniendo desde hace tiempo. La industria utiliza la televisión de diversas formas. La labor de control a distancia es una de ellas: ahí tenemos a los reactores nucleares operados con el auxilio de la televisión, como ejemplo. La vigilancia de tipo comercial, industrial y hogareño es otro de los campos donde la televisión es moneda corriente desde hace tiempo. La exploración submarina por medio de la tele-



visión ha determinado que el hombre "prolongue su vista" hasta lugares donde nunca pensó llegar. Por último, el ejemplo más espectacular es el de los vuelos espaciales. La televisión permite observar desde la superficie de nuestro planeta el comportamiento de los tripulantes que realizan viajes orbitales en el espacio. Finalizado el legendario primer viaje a la Luna el 20 de julio de 1969, los recolectores de opinión consultaron a un periodista de renombre sobre lo que había experimentado en el momento en que Neil Armstrong pisaba el suelo lunar. El periodista respondió: "Que el hombre llegara a la Luna era un sueño que yo, como tantos, siempre imaginé realizable. Lo que jamás pude imaginar fue que ese vuelo lo vería en una pantalla de televisión desde mi casa y que todos los habitantes del mundo tuviésemos la misma experiencia simultánea".

Los cuatro medios se instalaron en nuestra sociedad. Nos invadieron cada uno en un tiempo distinto: 1450, 1895, 1920 y de 1945 en adelante. Ahora nos toca ver, con las limitaciones propias y de las de este trabajo, cómo fue decantando cada uno su lenguaje y cómo se relacionaron entre sí. En otras palabras, cómo se repartieron el botín de guerra... o sea, nosotros.



EL EXPRIME BOCHOS

El exprime bochos

Seguimos con diversos juegos como para demostrar lo inteligentes que somos. Si no llegan a la respuesta exacta, hacemos esta recomendación: Apréndanse el problema de memoria y propónganselo a un amigo. Si él tampoco acierta, digamos: "Pero querido... si es una pavada", y se lo explicamos con aire de suficiencia.

1. Rueda mágica

Distribuir los números 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 y 9 dentro de cada círculo de la rueda, de manera que la suma de tres de ellos hecha en línea recta siempre den 15.



2. De las difíciles, una fácil

Un hombre muere y va al Paraíso. Ahí ve miles y miles de pobladores del Paraíso. Todos desnudos. De pronto descubrió a Adán y Eva. ¿Cómo lo hizo si nadie se lo contó?

Ayudas: Tenían una diferencia física.

3. Hoy estamos regados. Otra sencillita

El versito dice:

Sigo pensando y pensando
todo parece grotesco
con la suegra de la mujer
de mi hermano
¿cuál es el parentesco?



4. Esta es bien complicadita.

Un hombre secuestró un avión a punta de pistola. Por radio pidió un millón de dólares y dos paracaídas. Después de recoger lo pedido, hizo sobrevolar al avión por un paraje desierto, se puso uno de los paracaídas, tomó el dinero y saltó del avión. ¿Por qué pidió dos paracaídas si iba a usar uno solo?

Ayudas: No cambió de opinión durante el secuestro del avión.
Siempre pensó saltar solo del avión.
Pidió dos paracaídas para desorientar a las autoridades y protegerse.

5. Problema de ratones

Tres gatos matan tres ratones en tres minutos. ¿Cuánto tardarán cincuenta gatos para matar cincuenta ratones?

6. Para cortar árboles

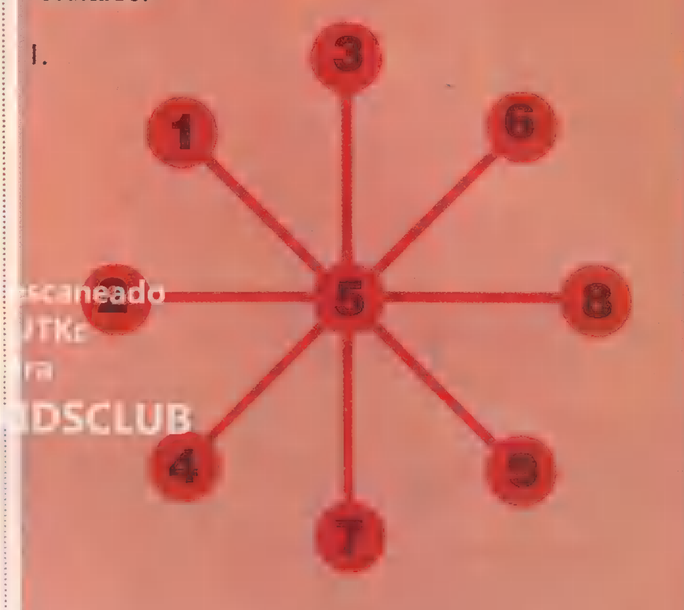
Para cortar un tronco en dos partes, cobran diez pesos. ¿Cuánto cobrarán para cortar un árbol en cuatro partes?



Respuestas

La verdad: algunos de los problemas eran tan sencillos que hasta el autor de Exprimebochos supo el resultado.

1.



2. Adán y Eva, por ser los primeros seres humanos carecían de ombligo. Una pavada.

3. El parentesco: es la madre de la persona que hace las preguntas.

4. El hombre temió que le fueran a dar un paracaídas averiado. Pidió dos para que creyeran que iba a tirarse con un rehén. De esta manera sabía que cualquiera de los dos paracaídas estaba en buenas condiciones.

5. A menos que nos pongamos a hacer cuentas, es una tontería. Si tres gatos matan tres ratones en tres minutos, cincuenta gatos matan cincuenta ratones en tres minutos..

6. Cobrarán 30 pesos, ya que para cortar un tronco en cuatro bastan tres cortes. Igual es bastante caro.




Meteoro
El super clásico de la televisión ahora en tu kiosco
AAA!
OOF!
NEWKOMIKS

Games

Material escaneado por: JTK para TOPKIDSCLUB

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

1 ____
2 ____
3 ____
4 ____
5 ____
6 ____
7 ____
8 ____
9 ____
10 ____

GAME BOY

1 ____
2 ____
3 ____
4 ____
5 ____
6 ____
7 ____
8 ____
9 ____
10 ____

Nintendo

1 ____
2 ____
3 ____
4 ____
5 ____
6 ____
7 ____
8 ____
9 ____
10 ____

MEGA

1 ____
2 ____
3 ____
4 ____
5 ____
6 ____
7 ____
8 ____
9 ____
10 ____

GAME GEAR

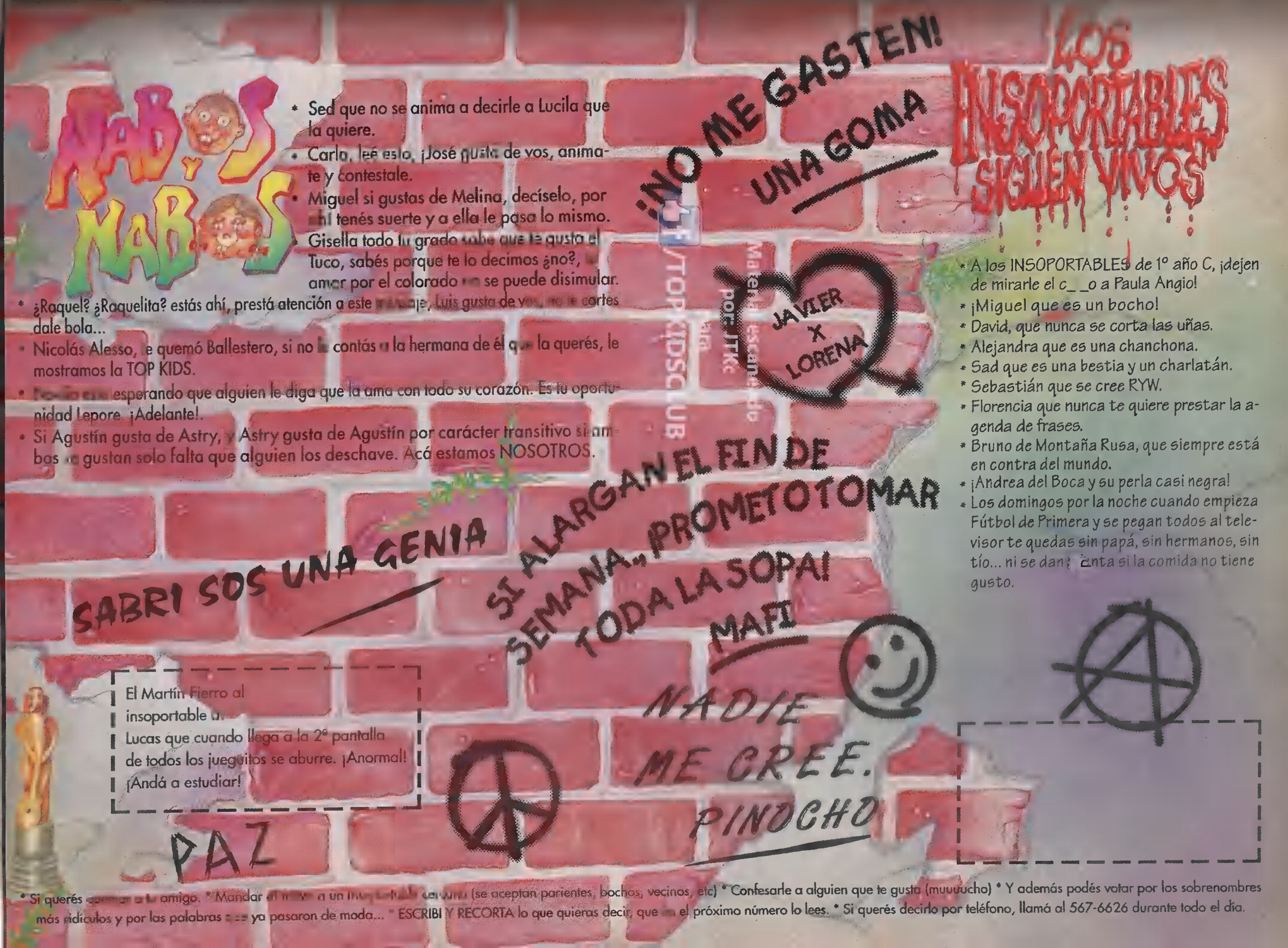
1 ____
2 ____
3 ____
4 ____
5 ____
6 ____
7 ____
8 ____
9 ____
10 ____

PC

1 ____
2 ____
3 ____
4 ____
5 ____
6 ____
7 ____
8 ____
9 ____
10 ____

Las cartas envialas a: Felipe Vallese 1558 - (1406) o ATC - Figueroa Alcorta 2977 (1425) Cap. Fed.





Nabos y Nabos

* Sed que no se anima a decirle a Lucila que la quiere.
* Carla, leé esto, ¡José gusta de vos, animate y contestale.
* Miguel si gustas de Melina, decíselo, por ahí tenés suerte y a ella le pasa lo mismo.
* Gisella todo tu grado sabe que te gusta el Tuco, sabés porque te lo decimos ¿no?, el amor por el colorado no se puede disimular.
* ¿Raquel? ¿Raquelita? estás ahí, prestá atención a este mensaje, Luis gusta de vos, no le cortes dale bola...
* Nicolás Alesso, le quemó Ballestero, si no le contás a la hermana de él que la querés, le mostramos la TOP KIDS.
* esperando que alguien le diga que la ama con todo su corazón. Es tu oportunidad Lepore. ¡Adelante!
* Si Agustín gusta de Astry, y Astry gusta de Agustín por carácter transitivo si ambos se gustan solo falta que alguien los deschave. Acá estamos NOSOTROS.

Los Insoportables siguen vivos

* A los INSOPORTABLES de 1º año C, ¡dejen de mirarle el c__o a Paula Angio!
* ¡Miguel que es un bocho!
* David, que nunca se corta las uñas.
* Alejandra que es una chanchona.
* Sad que es una bestia y un charlatán.
* Sebastián que se cree RYW.
* Florencia que nunca te quiere prestar la agenda de frases.
* Bruno de Montaña Rusa, que siempre está en contra del mundo.
* ¡Andrea del Boca y su perla casi negra!
* Los domingos por la noche cuando empieza Fútbol de Primera y se pegan todos al televisor te quedas sin papá, sin hermanos, sin tío... ni se dan cuenta si la comida no tiene gusto.

El Martín Fierro al insoportable
Lucas que cuando llega a la 2ª pantalla de todos los jueguitos se aburre. ¡Anormal! ¡Andá a estudiar!

* Si querés quemar a tu amigo. * Mandar a un insoportable (se aceptan parientes, bochos, vecinos, etc) * Confesarle a alguien que te gusta (muuuucho) * Y además podés votar por los sobrenombres más ridículos y por las palabras que ya pasaron de moda... * ESCRIBI Y RECORTA lo que quieras decir, que en el próximo número lo lees. * Si querés decirlo por teléfono, llamá al 567-6626 durante todo el día.

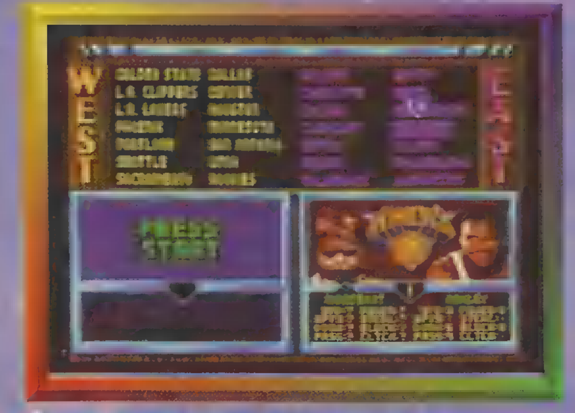
INFORMACION EXCLUSIVA

¿Que alguien quiere trucos para el MORTAL KOMBAT 3? Y bueno, para no defraudar a nuestros queridos lectores, no nos queda otra que darles en exclusiva una lista con tomas, técnicas y FATALITIES de los nuevos personajes. Además, seguimos dándole trucos para jugar con personajes secretos en el NBA Jam Tournament Edition. Que le vamos a hacer... ¡TOP TRICKS SE LA BANCA!

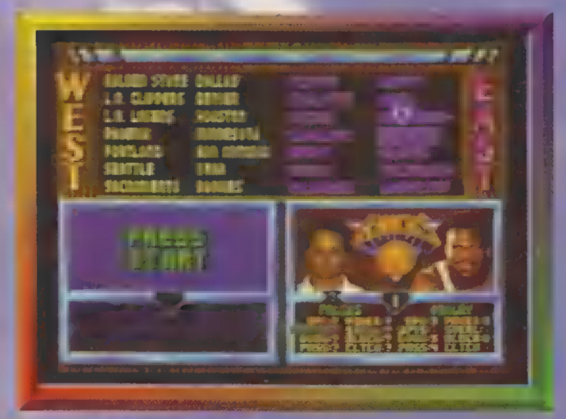
NBA JAM TOURNAMENT EDITION — SNES

Personajes ocultos

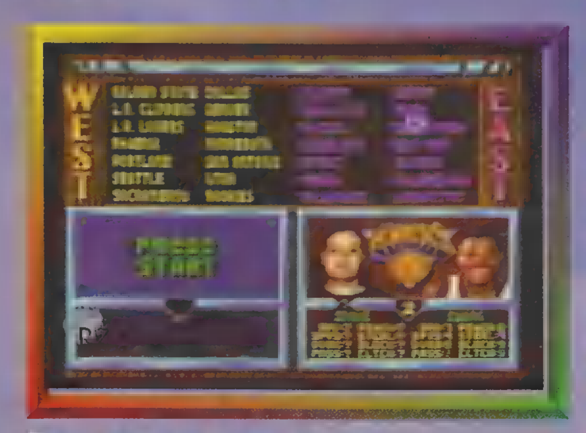
Seguimos dándote trucos para jugar con personajes secretos. Para poner uno de los códigos, andá a la pantalla en donde colocás tus iniciales. Ahí poné las iniciales que nosotros te indicamos. Pero cuidado, prestá atención: Cuando pongas el cursor sobre una letra, apretá al mismo tiempo Start y el botón que te indicamos en el código. Si la letra del código es una N, no tenés que apretar Start, simplemente, cualquiera de los botones A, B, X o Y.
Por ejemplo, si querés jugar con Clinton, poné el cursor sobre la C, apretá Start+A, poné el cursor sobre la I y apretá A (o cualquiera de los otros botones). Finalmente, poné el cursor sobre la C y apretá Start+B.



MILO STUBBINGTON
Iniciales MPF
Código BYN



JASON FALCUS
Iniciales JF
Código ANY



SNAKE PALMER
Iniciales GØF
Código AYB

BILL CLINTON
Iniciales CIC
Código ANB

CHRIS KIRBY
Iniciales CK
Código BNY

NEIL HILL
Iniciales NBH
Código ABA

JAY MOON
Iniciales JAY
Código NAB

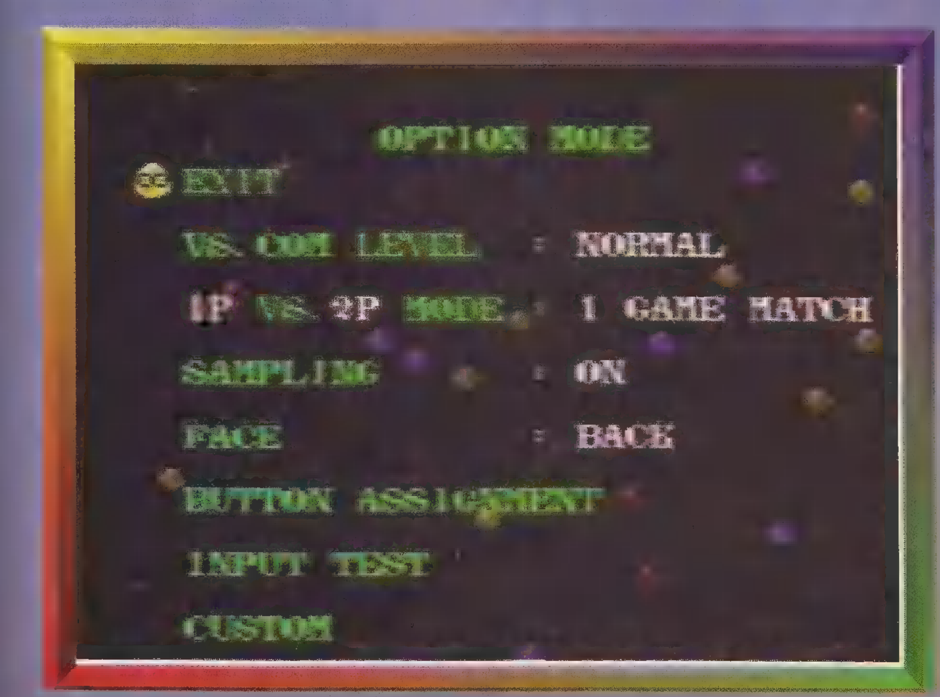


KIRBY'S AVALANCHE SNES

OPCION ESPECIAL



Para acceder a una opción especial que te permite, entre otras cosas, seleccionar el nivel, tenés que usar el control 2 para apretar y mantener los botones A, B, X e Y simultáneamente. Mientras mantenés los botones, apretá reset. Andá al menú Select-A-Mode y luego a Options. Habrá aparecido la nueva opción Custom. Entrá y probá lo que quieras.



RE-CORTITAS

WARIO BLAST — GAME BOY

Password para tener todas las armas: 2264

SPACE HARRIER — 32X

Continuar desde donde perdiste: Cuando aparece el logo de Sega, apretá y mantené los botones A y C. Luego apretá START.

SUPER PUNCH OUT — SNES

Prueba de sonido: Al aparecer el logo de Nintendo, apretá y mantené select en el control 2. Luego apretá los botones L y R del control 2 y soltá select.

EARTH WORM JIM — MEGA

Salteo al próximo nivel: En la mitad de un juego pausá el game y apretá:
A, B, B, A,
A+C, B+C,
B+C, A+C.



MORTAL KOMBAT III

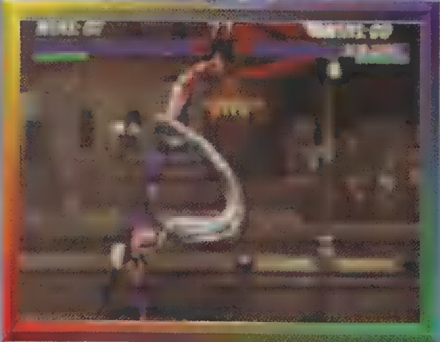
ARCADE

TOMAS Y FATALITIES

Qué sumen los bombos y platillos: Top Tricks te trae las primeras tomas y Fatalities del mejor juego de lucha de la historia, el Mortal Kombat III. Pero antes, una nota aclaratoria: Las tomas fueron descubiertas y probadas sobre una versión preliminar del juego, por lo que alguna que otra podría cambiar al salir la versión definitiva del juego.

SINDEL



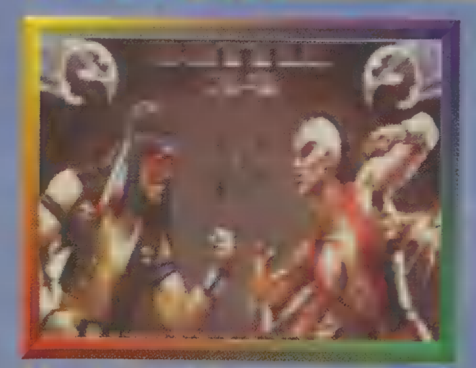


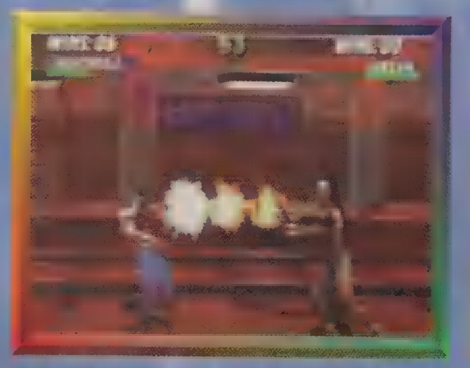


36

La novia de Shao Kahn, que fue revivida después de largos años de muerte. • Grito (mantiene al enemigo [illegible]): ADELANTE, [illegible], PIÑA ALTA. •Flotar: ATRÁS, ATRÁS, ATRÁS, PATADA ALTA. • Bola de fuego 1: Medio círculo de adelante hacia atrás y PATADA BAJA

SHEEVA

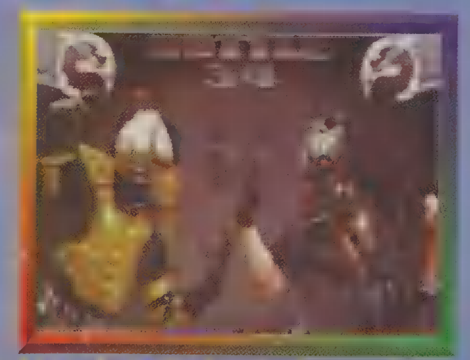






Una de las siete esposas de Goro. Es muy peligrosa. • Aplastada teleport: ABAJO, ARRIBA. • Bola de fuego: ABAJO, DIAGONAL ABAJO-ATRÁS, ATRÁS, PIÑA ALTA.

CYRAX

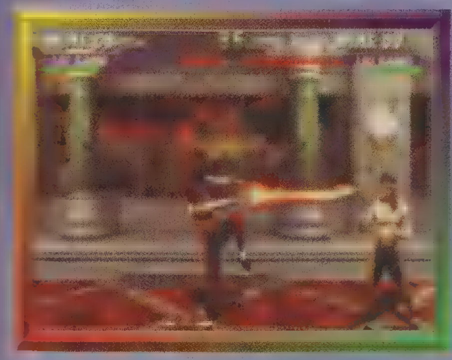


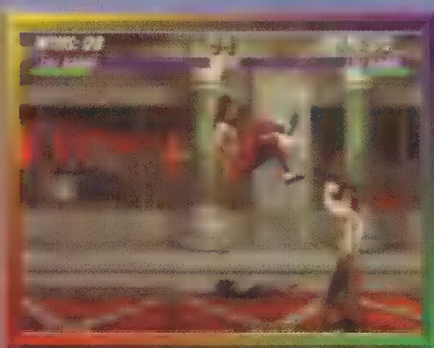


Un robot ninja de color amarillo dorado que persigue a Sub-Zero. Se cree que es Scorpion disfrazado. • Teleport: ADELANTE, ADELANTE, PATADA BAJA • Tirar Red: ATRÁS, ATRÁS, ATRÁS, PATADA BAJA. • Tirar bomba: ATRÁS, ATRÁS, ABAJO, PATADA ALTA. • Fatality: Nos salió una sola vez... pero de pura suerte. Cyrax se para en frente del perdedor, abre su armadura, toda la maquinaria que tiene adentro sale y revienta al adversario.



LIU KANG





De éste, sabemos casi todas las tomas. Es nuestro querido japonesito que viene apareciendo desde el primer MK. Se dejó crecer el pelo.

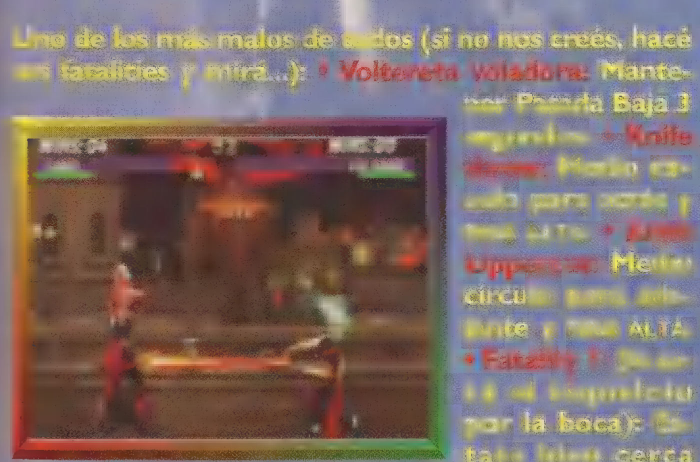
• **Bola de fuego alta:** ADELANTE, ADELANTE, PIÑA ALTA. • **Bola de fuego Baja:** ADELANTE, ADELANTE, PIÑA BAJA • **Flying Kick:** ADELANTE, ADELANTE, PATADA ALTA.

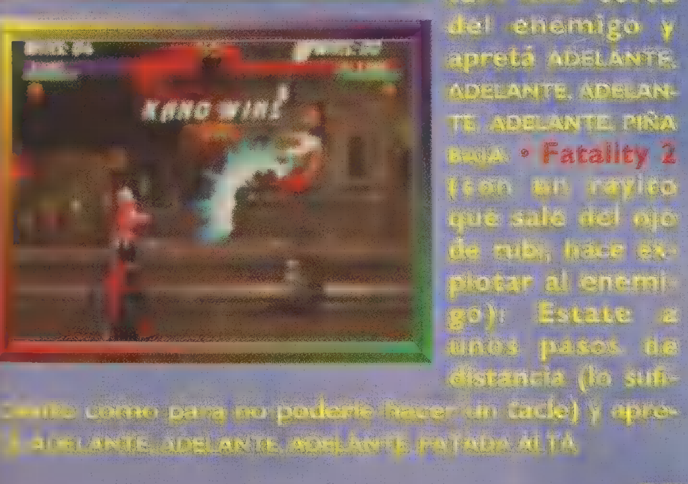
• **Bicyle Kick:** Mantener Patada Baja por 3 segundos

• **Tiger Run:** ADELANTE, ADELANTE, ATRÁS, Medio círculo comenzando desde atrás y PATADA BAJA.

KANO

Uno de los más malos de todos (si no nos creés, hacé sus fatalities y mirá...): • **Voltereta Voladora:** Mantener Patada Baja 3 segundos • **Knife Throw:** Medio círculo para atrás y PIÑA ALTA • **Knife Uppercut:** Medio círculo para adelante y PIÑA ALTA. • **Fatality 1** (le saca el esqueleto por la boca): Estate bien cerca del enemigo y apretá ADELANTE, ADELANTE, ADELANTE, ADELANTE, PIÑA BAJA • **Fatality 2** (con un rayito que sale del ojo de rubí, hace explotar al enemigo): Estate a unos pasos de distancia (lo suficiente como para no poderle hacer un tacle) y apretá ADELANTE, ADELANTE, ADELANTE, PATADA ALTA.





E.P.

Estamos realmente satisfechos. El Club de Top Kids tiene en su programa de televisión un vehículo bárbaro para relacionarse "muy bien" con los socios, y esa forma de relacionarse es mediante sorteos. Y si hay sorteos, hay

EL CLUB



premios. Y si hay premios hay chicos que ganan cosas con Top Kids. Conversando con Pablo Marcovsky me decía: "Es lindo regalar estos premios. Lástima que no todos los socios pueden ser premiados". ¿Por qué no? nos preguntamos. Los sorteos siguen y seguirán. Y si es así, a cada uno le llegará el turno. ¡No les parece? Aquí tenemos las listas recientes... ¡Está alguno de ustedes en ella?

Sorteo Socios

Fecha	Nº de socio	Nombre	Premio
3-4-95	3775	Patricio Monroy	(Remera).
4-4-95	1257	Diego Cascano	(Remera)
5-4-95	2897	Matías Gauna	(Cartucho)
5-4-95	0326	Pablo Andrés López	(Remera)
6-4-95	0560	Pablo A. Gómez	(Remera)
7-4-95	0308	Daniel Garro	(Remera).
10-4-95	23350	Claudio Martínez	(Remera).
11-4-95	0293	Leandro Catarina	(Remera).
12-4-95	3395	Gastón Fernández	(Cartucho)
12-4-95	2064	Juan Cruz Iglesias	(Remera)
13-4-95		No se emitió programa.	
14-4-95	222322	Fernando Yaggi	(Remera).
17-4-95	0698	Miguel E. Reartes	(Remera).
18-4-95	3206	Lucio Mansilla	(Remera)
19-4-95	1010	Kenking Roger Valdemar	(Remera).
24-4-95	0195	Gastón A. Villa	(Remera)
25-4-95		No se emitió programa.	
27-4-95	0557	Pablo Hernández	(Cartucho)
26-4-95		Leonardo Javier Dionisi	(Remera)
27-4-95	3417	Angel Mortillo	(Remera)
28-4-95		No se emitió programa.	
1-5-95	1222	Sebastián Nueva Aparicio	(Remera)
2-5-95	1204	Ramiro Locado	(Remera)

Sorteo Telefónico

Fecha	Nombre	Premio
3-4-95	Marcos Gutiérrez	(3 articulados).
4-4-95	Guillermo Funes	(3 articulados)
5-4-95	Ariel Nelson	(3 articulados
6-4-95	Agustín Marino	(3 articulados)
7-4-95	Juan M. Molina	(3 articulados)
7-4-95	Alejandro Ramírez	(cartucho)
10-4-95	Juan Manuel Bóveda	(3 articulados)
11-4-95	No hay sorteo.	
12-4-95	Ronadl	(3 articulados)
13-4-95	No se emitió programa.	
14-4-95	Germano	[illegible] articulados)
17-4-9	Cristian	(3 articulados)
18-4-95	Hugo Martínez	(3 articulados)
19-4-95	Beatriz	(Nenuco)
21-4-95	Daniel Rotman	(3 articulados)
21-4-95	Daniel Rotman	(3 articulados)
21-4-95	Lorena	(cartucho).
24-4-95	Amar Brizuela	(3 articulados)
25-4-95	No se emitió programa	
26-4-95	Matías Ferreyra	(3 articulados)
27-4-95	Jonathan Avila	(3 articulados)
28-4-95	No se emitió programa.	
1/5:	Hernán Campero	(3 articulados)
2/5:	Maximiliano Torino	(3 articulados).

Concurso Stargate

Fecha	Nombre	Premio
GRAN PREMIO:	Cristian Maldonado	Capital
1° PREMIO:	Cristian Ariel Vicedomini	Capital.
2° PREMIO:	Jorge Calderón	San Juan
3° PREMIO:	Nicolás García Sayoni	Avellaneda.
4° PREMIO:	Miguel Angel Suarez	Salta.
5° PREMIO:	Gerardo O. Adolfo Rizzo	San Miguel.
6° PREMIO:	Federico Martín Rolando	Capital .
7° PREMIO:	María Laura Paniceres	San Luis.





CENTRO ESPECIALIZADO

Nintendo®

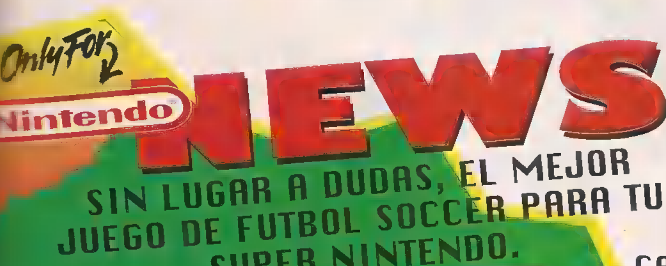
GAME BOY®

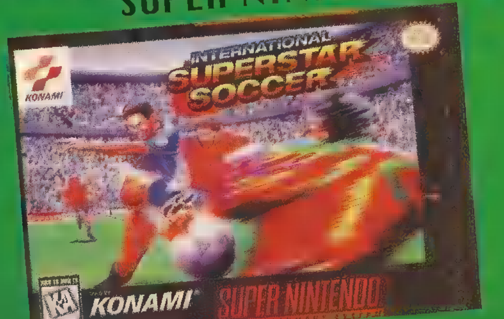
Play It Loud



¿CUAL ES TU COLOR?

Vení a nuestros locales, a conocer éste lanzamiento simultáneo con EE.UU. La nueva serie Play it Loud de Game Boy con cinco nuevos colores alucinantes y una espectacular caja de almacenamiento con lugar para cinco de tus juegos preferidos. (no importa tu color de pelo)





AGENTE OFICIAL

Nintendo®

CANJEAMOS TUS CARTUCHOS ORIGINALES USADOS

• Santa Fe 1499
Tel. 811-7474

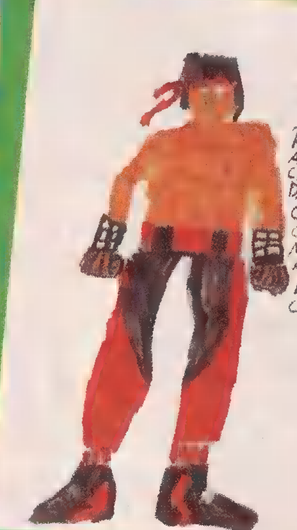
• Florida 625
Tel. 314-5236

• Gal. Pacifico
Florida esq. Córdoba
local 250 -Tel. 315-5250

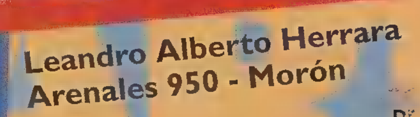
TODAS LAS TARJETAS DE CREDITO



Hay dibujantes y hay dibujos, nosotros recibimos cientos, miles de dibujos todos los meses. Y publicamos seis, siete, ocho... A veces alguno más. Así son las cosas y ustedes lo saben. Por eso, lo mejor es escribir menos y dejar lugar para ustedes... los artistas.



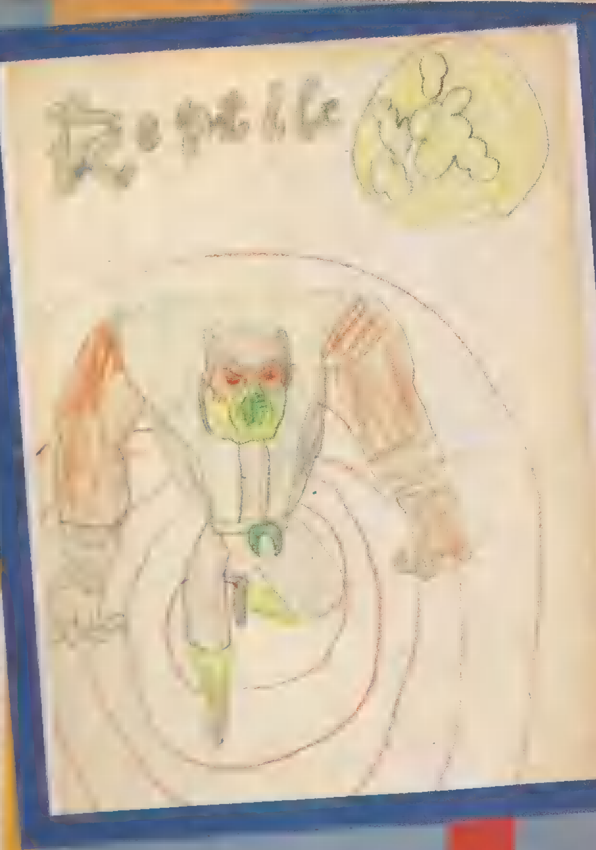
Ricardo Ariel Mangiarotti
Paraguay 154 - Rosario



Leandro Alberto Herrara
Arenales 950 - Morón

Leandro Herra
Morón

Marcos
Cavallaro
10 años
Brandsend
3741
Mar del
Plata

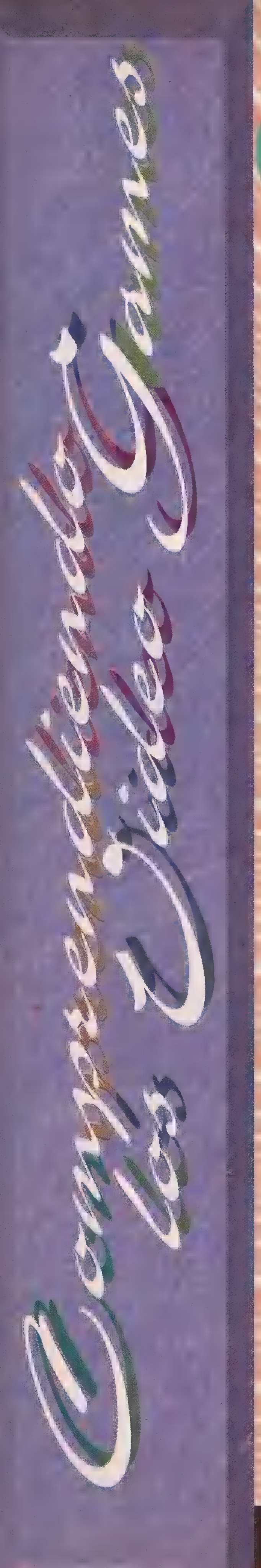


Guillermo Valdovinos
Uriburu 634 - 6° D - Capital Federal

Diego
Sherman
Lagarrigue
Sengues
6455
González
Catán

Esteban Baez
S. C. de Bariloche - Río Negro

KUNG LAO



Diseñando un VIDEOGAME

Parte 9

Los videojuegos son cada vez mejores. Basta simplemente con mirar un poco hacia atrás y ver los primeros juegos de Arcade, como Pac-Man, y compararlos con los últimos, ya sea el fabuloso Killer Instinct o el nuevísimo Mortal Kombat III. También se pueden comparar los juegos de carrera y ver cómo evolucionaron: al principio fue el Out Run, luego el Virtua Racing y, finalmente, el Daytona USA.

Este cambio se debe principalmente al increíble avance de la tecnología. Hemos llegado a un punto en donde cada dos años las computadoras (y las consolas y los arcades) duplican su capacidad y potencia. Esto quiere decir que si hoy en día te comprases una consola de última generación, como el 3DO o el Play Station, dentro de dos años se convertiría en lo más común, lo que toda la gente tiene (como el Super Nintendo y el Mega), y dentro de dos años más, sería la consola con menos potencia del mercado (como hoy lo son las consolas de 8 bits).

Como las compañías que diseñan las consolas quieren que sus equipos duren más y que al cabo de unos años sigan siendo lo mejor que haya, han diseñado algunos métodos para prolongar la vida de sus productos. Sega, por ejemplo, sacó, hace ya más de seis años, su consola Mega. En aquel tiempo provocó una revolución, ya que era la primera consola de 16 bits del mercado. Pero el tiempo pasó, y surgieron nuevas consolas que le empezaron a hacer competencia y la superaban en algunos aspectos. Es por esto que Sega sacó, hace aproximadamente tres años, el Sega CD, que le permite al Mega tener juegos con animaciones, películas y sonido de la más alta calidad. Como el Sega CD no tuvo el éxito que Sega deseaba, hace unos meses la empresa volvió a la carga con el 32X, otro accesorio para el Mega que le da mucha más potencia y que le permite tener 32.768 colores (en vez de los 64 que tiene el Mega normalmente, que es su principal punto débil).

El Mega con el Sega CD

Las consolas de última generación también están pensadas para durar mu-

cho más que los dos años que dura su tecnología. El 3DO fue diseñado muy al "estilo PC", ya que tiene ranuras de expansión para poder poner, en un futuro, plaquetas que le den más potencia o nuevas capacidades. Y ya se ha anunciado una: el M2, una plaqueta que le dará casi tanta potencia como el Ultra 64, la consola de 64 bits de Nintendo que saldrá a fines de 1995.

Por el lado de Nintendo, unos años atrás había proyectado un sistema de CD-Rom para el Super NES, muy parecido al que tiene el Mega. Realizó varias pruebas, e incluso firmó contratos con empresas tan importantes como Sony, pero decidió que no era lo que ellos buscaban. Nintendo quería (y quiere) traer al mercado una "super consola" que sea realmente de la próxima generación. Es por esto que salteó toda una etapa y no diseñó una consola de 32 bits, sino una de 64 (el Ultra 64). Por su parte, Sony, que entró al tema de los videojuegos con la alianza con Nintendo para crear el CD-Rom, no se quedó contenta con haber roto el pacto y comenzó su propio proyecto, que derivó en el Play Station, su nueva consola de 32 bits que va a competir frente a frente con las de Sega y Nintendo en un futuro muy próximo.



El 3DO tiene ranuras de expansión que le permitirán mantenersse en la punta de la tecnología por un tiempo.

A pesar de que Nintendo quiera poner toda su fuerza y atención en el lanzamiento del Ultra 64, no descuida al Super NES. En Japón se lanzará, en unos pocos meses, el BS-X, un accesorio que permite (con el uso de una antena parabólica) bajar juegos nuevos, entretenimientos y programas, directamente desde un satélite que Nintendo ha comprado.

Otra de las consolas que está pensada para el futuro es la de Sony. El Play Station, que todavía no fue lanzado en los Estados Unidos, ya tiene un sucesor: el Play Station 2. Según los diseñadores, es mucho más potente que cualquier consola que haya salido o esté por salir. Sin embargo, Sony planea lanzarla en 1997 o incluso más adelante.

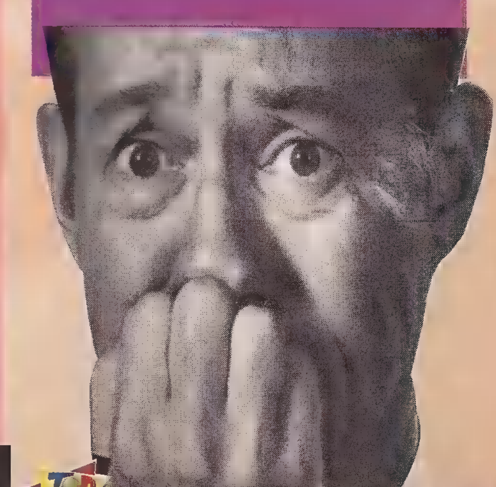
El Play Station 2 será mucho más potente que la versión original de la consola.

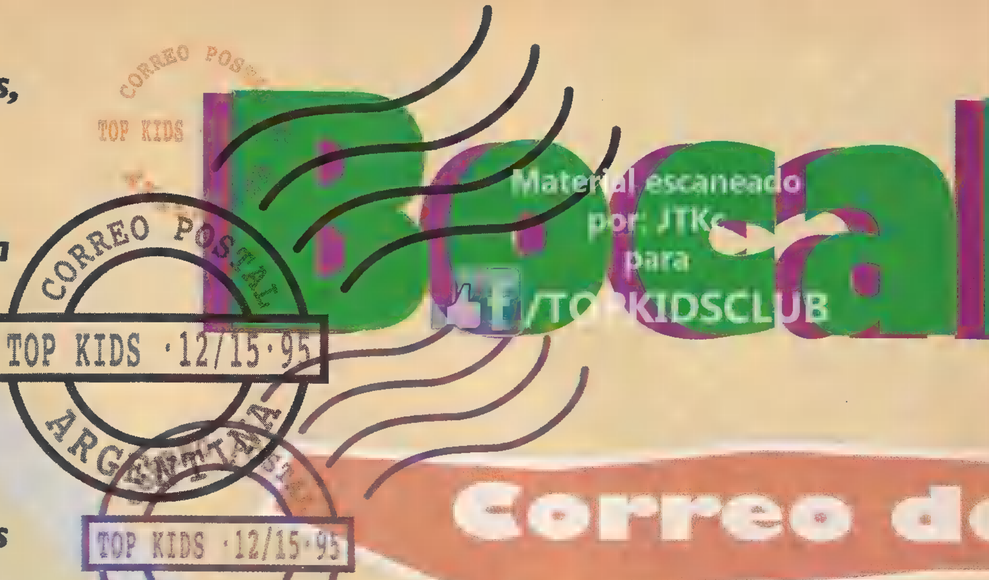
Si uno se pone a pensar en los avances de los últimos años en este campo, se puede imaginar como serán los juegos y consolas que saldrán dentro de unos pocos meses, pero jamás los que saldrán en unos años. Ya hay arcades de realidad virtual, que no son muy buenos y reales, pero que, dentro de poco, serán tan reales que no se podrán distinguir de la realidad. Y lo mejor de todo es que, al cabo de unos años más, veremos esos mismos juegos de Arcade de realidad virtual en las consolas de nuestras casas.

E. P.



El Play Station 2 será mucho más potente que la versión original de la consola.





Todos los meses, desde el segundo número de nuestra revista, en Bocabierta respondemos, como podemos, las cartas que ustedes nos mandan.
Esta vez, en lugar de contestarlas, decidimos agrupar las opiniones diversas y encontradas. De esta manera, vemos cómo opina cada uno de ustedes y, así, nos fuimos dando cuenta qué piensan.
Por suerte, de manera distinta unos de otros. ¿Qué queremos demostrar con esto? Nada. Solamente hacerte saber que las opiniones son tan diversas que debes ser tolerante con los que no piensan como vos y, al mismo tiempo, ser beneficiario de la tolerancia de los demás. Leé detenidamente cada respuesta y, seguro, estarás de acuerdo con unos y en desacuerdo con otros. Cosas de la vida. Se dice que si dos personas piensan exactamente, exactamente igual, una de ellas está pensando por las dos.

Los videojuegos

Sebastián Gerhard, de Córdoba.
Top Kids tendría que dedicar toda la revista a los "jueguitos" y dejar de publicar otras páginas que no me gustan para nada...

Luis Alberto Cataldi, de Capital.
Las páginas que más me gustan son las del videojuego del mes y las novedades. Por favor, pongan más hojas dedicadas a los juegos...

Bernardo Julián Cosme, de Formosa.
Y..., lo que más me gusta de la revista es Top Trics y las páginas de Emiliano... Grande Top Kids.

Damián Varela, de Comodoro Rivadavia
Me gustaría que pusieran más páginas de videojuegos y sacaran las otras pavadas... Quiero que Top Tricks tenga cinco páginas, por lo menos...

Gustavo Andrés Jáuregui, de Rosario.
Me gustan los videojuegos, pero me parece que Top Kids tendría que darle más bola a los deportes.

Guillermo A. Rossenbacher, de Capital.
¡Basta de tantos jueguitos! Está bien un poco, pero me gustaría que inventen otras secciones.

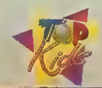
Federico J. Possi, de Lomas de Zamora.
Me gusta Top Kids porque, además de los videojuegos, ponen otras secciones buenas como Etcétera. ¿Por qué no inventan otras secciones como ésa?

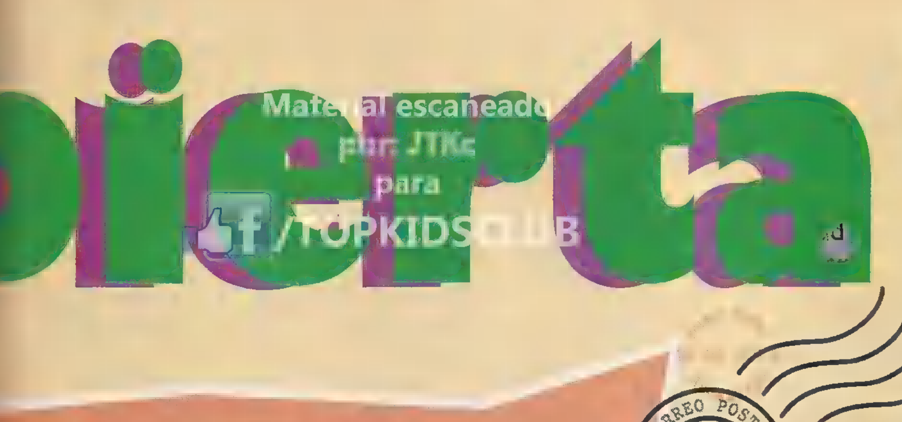
Andrea Caravelli, de Junín.
Muy buena la sección Novedades Nuevas. Tienen que darle más importancia a la información como ésa.

El deporte

Daniel Alberto Luchini, de Capital.
...Las secciones de deportes son horribles y pasadas de moda. ¿Por qué no la sacan?

Ricardo Luigi, de Lanús.
...No entiendo por qué Top Kids se mete con el deporte. ¿No es una revista de jueguitos?







CORREO POSTAL TOP KIDS ·12/15·95 ARGENTINA

Luis Carlos Méndez, de Villa María, Córdoba.
Me parece que Top Kids tendría que dedicarle más hojas al deporte. A mí me gusta el fútbol y el básquetbol.

Roque Fernández, de Mendoza.
¿Por qué no ponen más deporte? Sale muy poco de tanto en tanto.

Liberato Top

Pablo F. Goldstein, de Capital.
¿Por qué no sacan al pavo de Liberato? ¡Dice cada pavada!

Roberto Oscar Preston, de Capital.
Liberato es un pavo y tienen que sacarlo de Top Kids para poner otra cosa.

Adriana Malisia, de Haedo.
Liberato es un pesado. Dice tonterías y por eso es un tonto. Sáquenlo.

Lucas A. De Genaro.
Basta... saquen a Liberato Verdi que es un nabo. No le den tanta manija.

Julia Elena Kafman, de Santa Fe.
Liberato es un genio. Tienen que darle más páginas a Liberato Top.

Gabriel Fernández Aguilera, de Corrientes.
Mis hermanos y yo somos fanáticos de Liberato Verdi. Y Liberato Top es bárbara.

Juan Manuel D´Argente, de Bahía Blanca.
Grande Liberato. Pongan más al piola de la revista.

Héctor Damián Getini, de Paraná.
Somos admiradores de Liberato. Es un genio.

Etcétera

Lucas Damián Paredes, de Pergamino.
Bastante tenemos que leer en el "cole". Termínenla con Etcétera.

Liliana Paz, de Tucumán.
Etcétera es un plomo. No me gusta leer.

Fernando Luis Ludueña, de Merlo.
Me gusta mucho "Etcétera" porque recomienda lindos libros.

Analía Esther del Prieto
A "Etcétera" tendrían que darle, por lo menos, dos páginas. Me parece una sección bárbara.

Música

Horacio del Pino, de Luján.
Mejor saquen el ránking y las notas sobre música. No interesa.

Víctor Luis Echagüe, de Castelar.
¿Por qué la página sobre música sale tan poco? Tendría que estar en todos los números.

El precio de Top Kids

Julieta Neglia, de Capital.
¿Podrían rebajar el precio de la revista? Es carísima.

Juan Matías Barco, de Avellaneda.
A mí me parece que Top Kids es muy cara. ¿Por qué no la venden a 5 pesos?

Domingo A. González, de Salta.
Los que dicen que la revista es cara no tienen en cuenta que un muñequito como los del Mortal Kombat vale como diez pesos.

Matías F. Roman, de Santiago del Estero.
Me parece que el precio de la revista es justo.

Todos opinamos distinto. Es así. En el próximo número seguiremos respondiendo las cartas sin tantas vueltas.

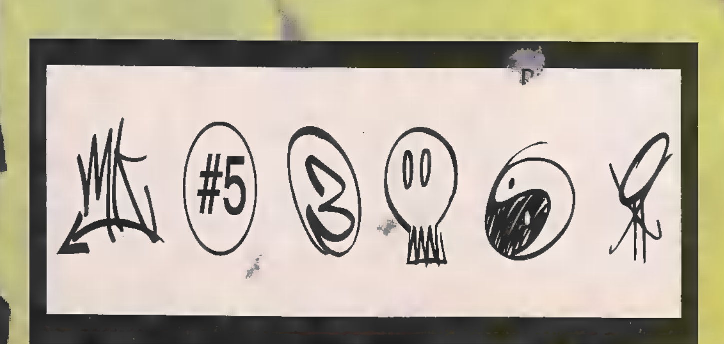




Información confidencial, oscuros misterios del videogame, rumores top secret, información clandestina, secretos de estado y absolutamente todas las últimas novedades, secretos e informaciones de los videojuegos, están en esta sección. Y no lo olvides, si es algo bueno: lo viste primero en ¡NOTICIAS TOP SECRET!

MK3

Teníamos pensado traerte un informe especial para este increíble juego, pero (como habrás visto) le pasamos toda la información a "Algo más sobre..." y para el Videojuego del mes. Si no te conformás con toda esa información, en Top Tricks tenés en exclusiva las primeras tomas de este fabuloso game, y si tampoco te conformás con eso, te damos un posible truco para usar en los "casilleros misteriosos":



LA PELÍCULA DE MORTAL KOMBAT

Como les informamos el mes pasado, la fecha del estreno es el 18 de agosto de este año, en los Estados Unidos, y en nuestro país, a fines de año o principios del próximo. Si quieren asistir a una avant-premiere muy, muy especial, no dejen de leer esta misma sección del número que viene.

¡SUPER NES POR SATÉLITE!

En realidad, no va a ser el Super NES, sino la versión japonesa de esta misma consola, el Super Famicom. El Sistema consiste en un accesorio que se conecta debajo de la consola y un cartucho al estilo Super Gameboy que se conecta a ambos equipos. Esto, conectado a una antena parabólica, les permitirá a los jugadores japoneses recibir, mediante un satélite que Nintendo ha comprado, demos de juegos que todavía no han salido, programas educativos y mucho, mucho más.



La versión Americana del Saturn (la nueva consola de Sega) saldrá el día 2 de septiembre en los Estados Unidos, con un precio de, al menos, $350.
La versión japonesa ya salió hace un par de meses. Los mejores títulos que tiene son el Virtua Fighter y el Daytona USA.
El Saturn, versión japonesa. La americana tendrá un color más oscuro.

LO QUE SE VIENE PARA EL SUPER NINTENDO

Nintendo está preparando dos juegos que, supuestamente, romperán con todo. El primero de ellos es Star Fox 2, que tendrá gráficos mejorados de la primera versión. El otro juego tendrá 64 megas y usará los mismos tipos de gráficos del Donkey Kong Country. Todavía no tiene nombre y tampoco podemos adelantarles de que personaje tratará.



LO QUE QUIEREN LOS JAPONESES

Los jugadores japoneses son los más "adelantados" de la Tierra. Parecen sacados del siglo 21. Cuando sale un juego bueno, forman colas de hasta tres o cuatro días en la puerta de los locales para ser los primeros en tenerlo, y la mayoría de ellos ya están dejando las consolas de 16 bits (Mega y SNES) y pasando a las de 32 bits (Saturn y PlayStation), mientras que en la Argentina, la mayoría de los jugadores están pasando de las de 8 bits (Family) a las de 16 bits.
En una encuesta realizada a más de 700.000. jugadores



japoneses sobre qué consolas piensan comprar, los resultados fueron éstos:

- PlayStation: 41%
- Saturn: 22%
- Neo-Geo CD: 12%
- PC Fx: 9%
- 32X: 7%
- 3DO: 6%
- Otros: 3%

PlayStation, el favorito de todos.



Programar un juego cuesta caro... ¿Pero, cuánto? Un kit de diseño para el Ultra 64 se puede conseguir, en oferta, por $ 250.000. Por ahora, las únicas compañías que tienen uno son Acclaim, Software creations, Williams, Spectrum Holobyte y, por supuesto, Nintendo.

SUPER SECRETO: Es muy, muy posible que Donkey Kong y su amigo Diddy aparezcan en un juego de Arcade o de Pinball en un futuro cercano.

Shiny entertaiment (la creadora del game Earth Worm Jim) está haciendo tratos con Williams para que la lombriz preferida de todos aparezca en un juego de Arcade o de Pinball.

Nintendo está programando el game KILLER INSTINCT 2. Es muy probable que no se lance en Arcade, sino solamente para el Ultra 64 (y como cartucho de regalo al comprar el equipo).

EMILIANO POLIJRONOPULOS



Qué espantoso es tomar decisiones en esta sección. Sabemos que, entre todos los comics apenas podemos publicar uno. ¡Y si ustedes vieran la cantidad de buenos dibujantes y argumentistas que encontramos todos los meses! Como de costumbre, elegimos uno... casi al azar. Perdón a quienes no publicamos sus historietas.



ROBERTO SANTUCHO

EL BACKSTAGE DEL MORTAL KOMBAT III

PAF!
OUGH!!
COOORTEN!!
EXCELENTE. ESTÁ TODO GRABADO, DESCANSAMOS POR MEDIA HORA... PUEDEN IR A SUS CAMARINES.
ALGUIEN QUIERE UNA GASEOSA?
SII!!
DAME UNA!!
PARA MI UNA DIET!!
SI!!
ACÁ RÁPIDO!!!
AJJJ, MI GASEOSA ESTÁ CALIENTE!!
SI, LA MÍA TAMBIÉN
DÉJENME A MÍ! SOSTEN ESTO BIEN FUERTE
SHOOOOOM


AAAHHH!! HAY UNA LAUCHA!!!
MALDITO ROEDOR, SE HA COMIDO PARTE DE MI SULLY.
NO LA PISES, NO LA PISES PERMITIME...


PUAJJ!!
AAGG
CRUNCH CRUNCH
PUAJJ!!


MAS TARDE ...
!! QUE LO PARIO !! NO ME PUDE GANAR LOS TRES ARTICULADOS.
BUENO, SE ACABO "TOP KIDS", VAMOS A SEGUIR GRABANDO.


AHI TIENEN HIELO.


ACERQUENSE MUCHACHOS, A A EMPEZAR "TOP KIDS"
SALGA SORTEADO PUEDA GANAR LOS TRES ARTICULADOS


RRR!! ESE LIBERATO RDI, SI LO AGARRO CON MIS CUCHILLAS LO HAGO PICADILLO.
AAAAAAHHHHH!!!
AUXILIO!!!

ETCETERA

Ya lo hablamos otras veces, cuando te obligan a leer algo, cualquier cosa puede parecerte pesada. Es difícil desconectar la obligación del placer de la lectura. Vos pensás: "¡Ufa, dale con la lectura!". ¿Por qué no le dedican esta página a los "jueguitos"? La revista tiene muchas páginas para los videogames. Por eso te proponemos este jueguito nuevo. Leer este fragmento de "El Principito" de Antoine de Saint Exupery. Si te resulta agradable (seguro lo será) tratá de leerlo completo. Si lo tenés en tu casa, bárbaro. Y si no, en la biblioteca de tu barrio o de tu colegio. Hacé la prueba.

¡Descubrí una segunda cosa muy importante! Que su planeta nativo era un poco más grande que una casa. Ni siquiera esto podía sorprenderme demasiado. Sabía muy bien que, además de los grandes planetas como la Tierra, Júpiter, Marte, Venus, a los cuales se les ha dado un nombre, existen centenares tan pequeños que ni siquiera se los ve con el telescopio.

Cuando un astrónomo descubre uno de éstos, les da por nombre un número. Lo llama, por ejemplo: "Asteoride 3251".

Tengo serias razones para creer que el planeta de donde venía el Principito es el Asteroide B 612. Este asteroide fue visto una sola vez por el telescopio de un astrónomo turco. Había hecho entonces una gran demostración de su descubrimiento en un Congreso Internacional de Astronomía. Pero, como era habitual, ninguno lo había tomado en serio. Los grandes son así.

Afortunadamente para la reputación del asteroide B 612 un dictador turco impuso a su pueblo, bajo pena de muerte, vestir a la europea. El astrónomo rehizo su demostración en 1920 con un traje muy elegante. Y esta vez todo el mundo estuvo de acuerdo con él.

Si les he contado tantos detalles sobre el asteroide B 612 y si les he revelado su número, lo digo porque los grandes aman las cifras. Cuando ustedes les hablan de un nuevo amigo, jamás se interesan por las cosas esenciales. No se preguntan jamás: "¿Cuál es el tono de su voz? ¿Cuáles son sus juegos preferidos? ¿Colecciona mariposas?".

Pero les preguntan: "¿Qué edad tiene? ¿Cuántos hermanos? ¿Cuánto pesa? ¿Cuánto gana su padre?". Recién entonces creen conocerlo.

Si ustedes les dicen a los grandes: "He visto una hermosa casa de ladrillos rosa con geranios en las ventanas y palomas sobre el techo", ellos no llegarán a imaginársela. Es necesario decirles: "He visto una casa que cuesta mucho dinero", y entonces exclamarán:

"Qué bella casa".

Así, si ustedes les dicen: "La prueba de que el Principitoexistió, está en el hecho de que era bellísimo, que reía y que quería una oveja. Cuando uno quiere una oveja, prueba que existe".

Bah, ellos se alzarán de hombros y los tratarán como niños. Pero si ustedes, en cambio, les dicen: "El planeta de donde vino es el asteroide B 612", entonces se convencerán inmediatamente y los dejarán en paz con las preguntas. Están hechos así. No hay que tomársela con ellos. Los niños deben ser indulgentes con los grandes.

MORTAL KOMBAT®

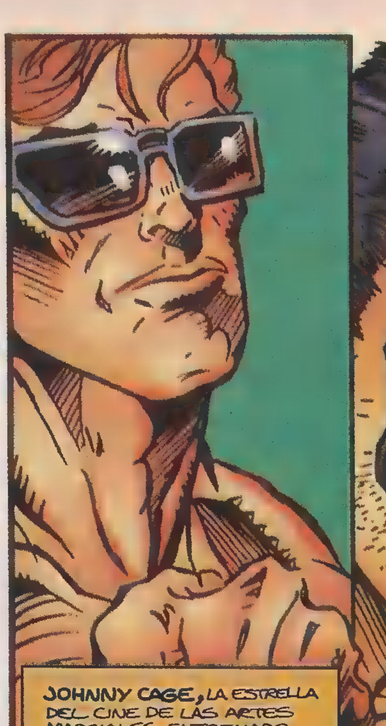
Nº 3





EL ES LO QUE APARENTA: UN SER PARTE HUMANO, PARTE DRAGON, DE 2000 AÑOS DE EDAD.
MAS DE DOS METROS Y MEDIO DE MUSCULOS, PODER Y DESTRUCCION, EL NO HA SIDO VENCIDO POR MAS DE 500 AÑOS.
GANO EL TITULO DE GRAN MAESTRO VENCIENDO A KUNG LAO, UN MONJE GUERRERO DE LA ANTIGUA ORDEN DE LA LUZ.
AMO, DIGALE A GORO QUE DESEA QUE HAGA.
DIGALE A GORO A QUIEN QUIERE QUE DESTRUYA.
ESTOS SON LOS HECHOS, PERO HAY ALGUNAS COSAS MAS QUE DEBEN SABER SOBRE EL MONSTRUOSO SIRVIENTE DE SHANG TSUNG:
CONOCERLO ES TEMERLO.
MORTAL KOMBAT
MORTAL FEAR
CHARLES MARSHALL • writer
PATRICK ROLO • penciller
LARRY WELCH • inker
PATRICK OWSLEY • letterer
SCOTT SAVA • colorist
'BU TONES • color team
MARK PANICCIA • editor


¡EXCELENTE, GORO! SOS MI MAS CONFIABLE ASISTENTE.
CON VOS Y MI GUARDIA PERSONAL DE ELITE...
...NADIE OSARIA INVADIR LA PRIVACIDAD DE MI ISLA-FORTALEZA.
¿NADIE?
AH, GORO. QUE FACIL ES LEER TU MENTE.
NO TENEMOS DE QUE PREOCUPARNOS, AMIGO.
ES CIERTO QUE HAY QUIENES QUISIERAN DESBARATAR MIS PLANES.
SU MISION ES LO UNICO QUE TIENEN EN COMUN, SIN CONTAR SUS EXCEPCIONALES PROEZAS EN COMBATE.
2





SONYA BLADE, MIEMBRO DE UNA UNIDAD SECRETA DE LAS FUERZAS ESPECIALES DE LOS EE.UU. Y UNO DE LOS GUERREROS MEJOR DOTADOS DE SU PAIS.

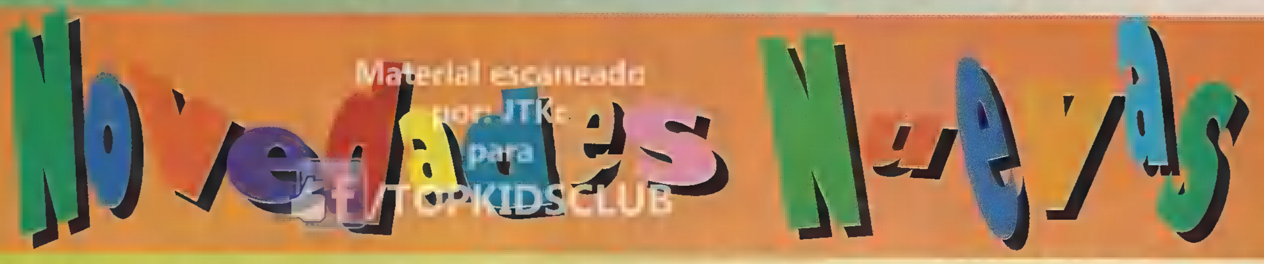


LIU KANG, ALGUNA VEZ MIEMBRO DE LA SOCIEDAD SUPER-SECRETA DEL LOTO BLANCO, REPRESENTANTE DE LOS INTERESES Y LA FILOSOFIA DE LA ORDEN DE LA LUZ.

EL NOMBRE VERDADERO Y EL ORIGEN DE SCORPION SON DESCONOCIDOS, PERO MIS SENTIDOS ME DICEN QUE EL NO ESTA REALMENTE VIVO. EL ES MORTIFERO, SIN EMBARGO. MUY MORTIFERO.

RAYDEN ES EN REALIDAD EL NOMBRE DE UNA DEIDAD CONOCIDA COMO DIOS DEL TRUENO. EL RESPALDA A SUS PROPIOS LUCHADORES, SIN EMBARGO, EL NO PUEDE COMPETIR EN MORTAL KOMBAT.


CADA UNO DE ELLOS TIENE SUS PROPIOS PLANES, PERO TODOS QUIEREN DETENERME. PARA CONSEGUIRLO DEBEN ATRAVESAR MI GUARDIA PERSONAL...
...Y DEBEN HACER LO IMPOSIBLE: VENCER AL PODEROSO GORO.
Y RECIEN ENTONCES... SI LOGRAN TODO ESO...
...TENDRIAN QUE VERSELAS CON SHANG TSUNG.
HAHAHAHAHAHAHA
SEGUI LAS AVENTURAS DE LOS MEJORES GUERREROS DEL MUNDO EN MORTAL KOMBAT.



Lo último de lo último de lo último de lo último de lo último

Aquí vemos al ingeniero Pirulo luciendo su elegante computadora

¿Quién dijo que las computadoras tienen que ser grises y carecer de estilo? La moda también llegó a las PC. Hay empresas que se dedican a vestir a estos feos aparatos, de manera que puedan ganar "el concurso al más elegante del año". Ciertos diseñadores norteamericanos y europeos ofrecen una línea de computadoras de mesa y portátiles en varios colores; también pueden venir forradas de cuero o en un tapizado especial. Se pueden encargar como a uno le guste; claro que, por ahora, hay que hacer un pedido de compra de veinte computadoras por lo menos. Te imaginás cuando la gente diga: "Vi a Carlitos con una computadora del mismo color que su saco ¡Qué paquetería!".

Me gustaría saber si Fabri va a pegarle directamente al arco

La televisión interactiva tiene muchas posibilidades. Una empresa japonesa viene trabajando en un sistema interactivo que permitirá al que lo tenga, mediante un "mouse" y un sencillo menú, elegir cuatro ángulos de cámara en un partido de fútbol, un jugador determinado, pedir estadísticas sobre él mismo y hasta con qué pierna le gusta patear y cómo. Lástima que con ese aparatito no se pueda cambiar el resultado de los partidos. De ser así ganaría siempre nuestro cuadro.

Cómo volverse pavo en poco tiempo

Hay unos anteojos que revolucionan el mundo de la imagen para que uno se entretenga cuando no tiene nada que hacer. Es la llamada Virtual Vision Sport la que, por medio de una lente reflectiva, hace aparecer una imagen virtual que flota en el aire delante nuestro, miremos para donde miremos. Están conectadas por cable a un aparatejo capaz de transmitir televisión, video, videojuegos o cualquier variedad que se nos ocurra. La imagen la vemos por un solo ojo y el cerebro se encarga del resto. Entre otras cosas, hacerse de goma. Creemos que Liberato usó uno de estos aparatos y así quedó.

Remontando barriletes se colabora con los ecologistas

Se ha descubierto que los barriletes son un nuevo vehículo muy eficaz para medir las concentraciones de ozono en la atmósfera. Así, uno de los problemas que más preocupa a los que se preocupan por el planeta, tiene la posibilidad de contar con más elementos para saber el riesgo que corremos .Investigadores norteamericanos han puesto a punto unos modernos barriletes de quince metros cuadrados que soportan cinco kilos de equipos para experimentar. Esta técnica permite obtener los perfiles de la temperatura y concentración de ozono. No aflojen aunque colée.

Un satélite que "calca" los mapas

¡Y a nosotros que nos cuesta tanto trabajo! Hay un satélite de observación de nuestro planeta, llamado familiarmente ERS-1, de la ESA que vino recorriendo en órbita la Tierra para completar el primer mapa de la superficie marina. Lo hizo en tres meses, pasando y pasando por arriba nuestro y aumentando (esto lo dicen los técnicos) la densidad de sus pasadas. Este satélite utilizó un radar que fue capaz de trabajar durante las 24 horas del día sin preocuparse de las condiciones meteorológicas.





El buen ejemplo

No te pasa muchas veces que los grandes señalan a algún chico, en la clase, en el barrio, en la familia y dicen: "Tenés que ser como Luisito". Y uno, a partir de ese momento, lo odia a ese Luisito por ser "perfecto". Tiene diez en todas, es educado, inteligente, buen chico, etc., etc. Y lo peor es que, además, es capaz de jugar bien al fútbol.

Da ganas de agarrarlo de las solapas de guardapolvo (si tiene guardapolvo) y decirle: "Por ser tan perfecto te voy a dar una paliza". Pero, es que, a lo mejor, Luisito nos puede, encima, dar una paliza a nosotros.

En estos casos hay que dejarlo y, si vale la pena, averiguar qué hace a Luisito ser como es. Ser el ejemplo del cole, del barrio y de la familia no es bueno ni es malo. A algunos les pasa. Lo malo es que, para destacarnos de Luisito y de todos los demás, seamos el "mal ejemplo". ¿No es cierto?

Mis iniciales son "W.B." y esta sección se llama, porque sí, Figurita Difícil.



El Dire de la revista se lleva mal con dos colaboradores difíciles de soportar. Uno es el insufrible Liberato Verdi que, desde que sale en el canalcito de Teddy, no lo banca nadie. El otro es el **horroscopero**, que pretende una medalla por haber acertado dos pavadas. ¿Qué pacto secreto habrá entre estos dos personales?

Aries:
(21 de marzo al 20 de abril)
No hay nada mejor que hacer lo que debemos hacer, ¿no? A pesar de ser cabeza dura estás pasando por un lindo momento. ¿De la pecosita se sabe algo?

Tauro:
(21 de marzo al 20 de mayo)
Si invitaste a esa amiga tuya y te jugaste pasándole la gaseosa, merecés una recompensa. Si no te dio bolilla, cruzate de vereda y que sufra.

Géminis:
(21 de mayo al 21 de junio)
Urano ya nos tiene cansados, ¿no? Estás con un genio estos días que, mejor no contrariarte. Está bien que estudiás mucho, pero no te pongas así.

Cáncer:
(22 de junio al 22 de julio)
Te dejo descansar con el tema de las chicas... Vos sabrás qué hacer. Una pregunta: ¿Puede ser que el mes pasado las notas hayan sido bastante flojas?

Leo:
(23 de julio al 22 de agosto)
Mejoran las cosas. Hay más entusiasmo para todo. Aprovechá y salí adelante como el mejor. Los leones como vos nacieron para hacer cosas importantes.

Virgo:
(23 de agosto al 22 de septiembre)
¡Cuánto trabajo! No das más. Y lo peor es que nadie parece darse cuenta. En fin, sin duda, en esta época del año todos te dicen: "Hacé esto, y esto, y...".

Libra:
(23 de septiembre al 22 de octubre)
¿Viste cómo las cosas mejoraron? Claro que te costó un gran esfuerzo, pero así es la cosa. Lo bueno es que tuviste tu recompensa ¿No es cierto?

Escorpio:
(23 de octubre al 21 de noviembre)
Bien por el escorpiano que no deja que nadie se meta en sus cosas. Ahora sí, además de ser bueno con los demás, tenés que ser bueno con vos mismo.

Sagitario:
(22 de noviembre al 21 de diciembre)
Mientras Mercurio y Marte no se pongan pesados, aprovechá. ¿Me hiciste caso en eso de llevarse bien con los libros? ¿Hay por ahí una amigovia?

Capricornio:
(22 de diciembre al 20 de enero)
Mientras te dedicás a estudiar como hay que hacerlo, tratá de divertirte con tus amigos. Así es la vida. Momentos divertidos y momentos pesados.

Acuario:
(21 de enero al 21 de febrero)
Un acuariano siempre sabe lo que tiene que hacer. Y si no lo sabe lo inventa. Este es un mes bastante bueno. ¿Y aquella materia que te tenía mal?

Piscis:
(20 de febrero al 20 de marzo)
Todo anda bien. Es buen año. Si te parece que tendría que ser mejor, trabajá para que así sea. Nada viene de arriba. Y cuando vienen, son sopapos.



ADELANTO





naje siniestro y espantoso pero igual le dedicamos el relato de la semana. Tiene la buena costumbre de vivir en los basurales del mundo exterior. En las óximas páginas 4, 5, y 6, sabrás todo sobre el amiguito de Goro.

TV Teddy
El primer amigo interactivo de la televisión

TV Teddy sigue haciendo su canalcito. Ahora con la llegada de Carlitos Balá

La cita, en Buenos Aires, es de lunes a viernes a las 17.30. Los más chicos disfrutan de Teddy. Los más grandes aprovechan para decir que Liberato es un pavo. Y todos la pasan fenómeno con Carlitos Balá en su regreso a la televisión.



Top Trics no se queda quieta

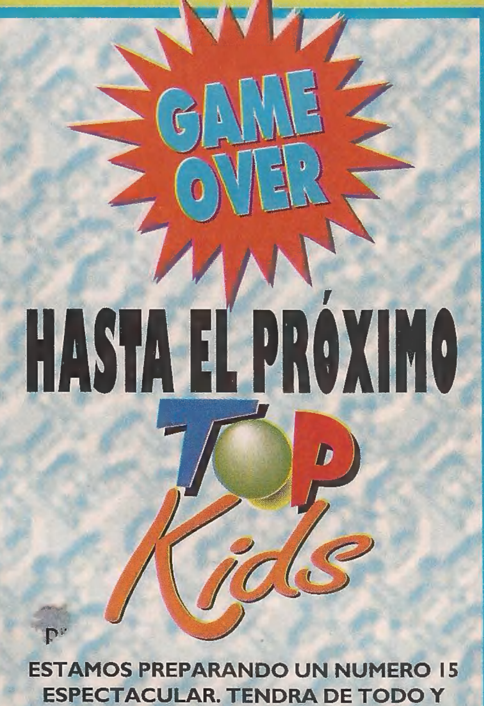
Es una de las secciones que más les gusta a los chicos. Por eso Emiliano se pone las pilas para contarte qué tenés que hacer y cómo, para que no te agarre el Game Over cuando recién comenzás. Para julio hay novedades de primera línea para disfrutar durante las vacaciones de invierno.

0-600-1234

Sigue comunicándonos

Es la línea directa con Top Kids. Para decir tu opinión, para contar lo que te pasa, para mandar saludos, para pedir trucos, para decir lo que te gusta, para decir lo que no te gusta, para quemar a tu amiga, para quemar a tu amigo, para decir a alguien que le re-gustás y esas cosas. Acordate: hablá pausado y clarito así tu llamado no es inútil, ¿te acordás?





ESTAMOS PREPARANDO UN NUMERO 15 ESPECTACULAR. TENDRA DE TODO Y TODO BUENO. DESDE LOS TRUCOS HASTA LAS NOVEDADES. DESDE LA FIGURA CENTRAL A LAS NOTAS DE FONDO. NO TE PIERDAS TOP KIDS QUE ES PEOR (COMO DICE ALGUIEN AL QUE NO QUEREMOS NOMBRAR).

Dijo Liberato: Ahora sí se sabrán muchas verdades.

El plomo de la revista dice que va a hacer temblar al Dire con grandes revelaciones. No le creemos nada. Lo hace de puro fanfarrón. Pero, por las dudas, no nos pensamos perder "Liberato Top" de julio.

CHAU!

¡ULTIMAS NOTICIAS!

Nintendo®

TODOS ESTOS COMERCIOS VENDEN *BANANAS ORIGINALES* LES AGRADEZCO EN NOMBRE M[illegible] Y DE DIDDY QUE NOS APOYEN EN NUESTRA LUCHA CONTRA LOS *KREMLINGS* POR RECUPERAR NUESTRAS *BANANAS*

Arcaris - Capital
Club Taku - Capital
Marconi Hogar - Avellaneda
Fantastic Game - Capital
Ayelen - Jujuy
Jugueteria Colon S.A. - Capital
Jurassic Game - San Miguel
Led Electronica - Bariloche
Kon-Ami - Capital
La Mirage - Capital
Super Game World - Gral.Pacheco
Game Over - Capital
Alfa Computer S.A. - Sgo. del Estero
Jugueteria Santiago - Capital
Crazy Game - Capital
Jugueteria Guindi - Tucumán
Cinema 27 - Capital
Ramos Game - Ramos Mejía
Flipper - Neuquén

Jr Jugueteria - Cipoletti
Jugueteria Cucurucho - Morón
Infant Center - Capital
Tetris Club - Quilmes
New Game - Capital
Game City - Capital
Tempo - Tucumán
Acme Club - Capital
Oliv Nav S.A. - Capital
Cayflo S.A. - Capital
Super Boy - San Isidro
Game Parque Club - Capital
Safety Games S.A. - Mar del Plata
Gamelandia - Córdoba
Distruibuidora Ami - Rosario
Duende Azul - Capital
Los Pitufos - Lanús
Chip Games - Tigre
Nadeshvla - Capital

Antar - Capital
Dodo - La Plata
Taltabull - Morón
Chavez and Company - Capital
Microcomputer
Nadeshvla - Capital
Hipermercado Geminis - Quilmes
Torres - Santa Fe
Cabrejas - Mar del Plata
Ciamachela - Capital
Arromania S.R.L. - Capital
Juegos y Juguetes S.R.L. - Capital
Jaque Mate - Capital
El mundo del juguete - Capital
El país de las maravillas - Capital

Nintendo

DALE GAS

PD: *Y POR FAVOR, NO NOS CONFUNDAN CON OTROS GORILAS.*


STARGATE™
Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB
Conseguí los
Personajes y
Vehículos
de la
película
del año
...lógicamente de
Jocsa